

**Plotting Horror. Horror-Ästhetik in dramaturgischer Perspektive
– zwischen Medienspezifik und Transmedialität**

Dissertation

zur Erlangung des akademischen Grades

doctor philosophiae (Dr. phil.)

im Fach

Medienwissenschaft

eingereicht am 18.01.2018

an der Kultur-, Sozial- und Bildungswissenschaftlichen Fakultät
der Humboldt-Universität zu Berlin

von Thomas Heuer.

Verteidigung am 10.07.2018.

Präsidentin der Humboldt-Universität zu Berlin
Prof. Dr.-Ing. Dr. Sabine Kunst

Dekanin der Kultur-, Sozial- und Bildungswissenschaftlichen
Fakultät Prof. Dr. Julia von Blumenthal

Gutachterin/Gutachter:

1. PD Dr. habil. Eleonore Kalisch
2. Prof. Dr. Patrick Rupert-Kruse

Inhalt

Abbildungsverzeichnis.....	3
Problemaufriss: Das Horror-Phänomen im Blickwinkel einer vergleichenden Mediendramaturgie	5
Dramaturgie. Arbeitsdefinition	5
Erzählen und Vor-Augen-Führen. Das dramaturgische Wechselverhältnis des Narrativen und des Monstrativen	10
Narration, Monstration und flirrende Indikatoren.....	16
Der <i>monstrativ-narrative Doppelcharakter</i> der Plotkonstruktion und der Akteursstruktur in der Dynamik von Figurationsbildung, -wechsel und -auflösung....	17
Narrative Formen und Indikatoren.....	19
Ein dramaturgisches Modell: Substanz und Form von Ausdruck und Inhalt	23
Monstrativ-narrative Beschreibung: Charaktere, Figuren und Archetypen.....	25
Setting, Szenario und Stimmung: Ein motivischer Ansatz	29
Motive des Schreckens als dramaturgisch-inszenatorischer Ausgangspunkt für eine vergleichende Analyse von Dramaturgie.....	37
Medienspezifika, Intermedialität und Transmedialität.....	39
Abgrenzung von der Komparistik der Künste	44
Transmedialität abgegrenzt von der Intermedialität	50
Stoffebene, Motivebene, Ebene der Formprinzipien.....	58
Infrastrukturelle Beziehungen.....	61
Ästhetische Wertungskategorien	66
Kursorische Behandlung der Einzelmedien mit exemplarischen Hinweisen.....	69
Intermedialität am Beispiel von THE TOWN THAT DREADED SUNDOWN	70
Transmedialität am Beispiel des ALIEN-Gesamtwerks.....	75
Das Hauptwerk: Die Alien-Filme als Leitfaden der Erzählwelt	82
Beispiele des Transmedialen im ALIEN-Gesamtwerk	91
Ästhetik des Schreckens	96
Das Böse, die Sünde, der Tod: Drei Säulen des Schreckens	106
Wiederkehrende Motive des Schreckens	109
Gedanken zu einer Ästhetik des Schreckens und Transmedialität	115
Dramaturgie des Schreckens: Düstere Konfiguration, düstere Präfiguration und düstere Manifestation.....	117
Düstere Präfiguration	118
Von Monstration und Narration: Gustav Dorés Illustration zu Edgar A. Poes „THE RAVEN“	125

Plotting Horror.

Düstere Präfiguration in transmedialer Verwebung von Narration und Monstration am Beispiel von JURASSIC PARK.....	128
Düstere Konfiguration	135
Düstere Manifestation	144
Fazit.....	151
Literatur- und Medienverzeichnis	154
Zusammenfassung der Dissertation in deutscher Sprache	176
Zusammenfassung der Dissertation in englischer Sprache.....	177

Gewidmet

Meinem Vater, der die Veröffentlichung nicht mehr erleben durfte und *Horst Fischer*, dessen künstlerisches Schaffen viel zu früh endete.

Danksagungen

Eine Dissertation wird über einen langen Zeitraum verfasst, der Höhen und Tiefen, Krisen und Frohlockungen für einen bereithält. Ohne die Unterstützung einiger Menschen wäre es mir nicht möglich gewesen, die vorliegende Arbeit abzuschließen. Ohne eine spezifische Wertreihenfolge möchte ich daher den Nachstehenden danken:

Dem Dekanat des Fachbereichs Medien der Fachhochschule Kiel, vertreten durch Prof. Dr. Christian Hauck, Prof. Dr. Tobias Hochscherf und Prof. Dr. Patrick Rupert-Kruse. Der Geschäftsführung des Fachbereichs Medien, vertreten durch Steffi Richter. Dem gesamten LINK-Team der Fachbereiche Informatik & Elektrotechnik und Medien. Der gesamten Redaktion von Mellowdramatix. Allen Studierenden, die an den Kursen *Interactive Storytelling* und *Transmedia Storyworlds: A World of Horror* teilgenommen und mitgewirkt haben.

André für die Diskussionen, den Austausch und das Stärken meines Rückens. Tim, weil Du immer da bist, wenn man Dich braucht. Immer. Maja, Matthias, Kristina, Marco und Manuela für das Zureden von Mut und interessante Diskussionen, die nichts mit meiner Doktorarbeit zu tun haben. Kerem, weil Du mir bewiesen hast, dass man niemals aufgeben darf. James und Chester für die Möglichkeit zum Verarbeiten und kreativer Umsetzung. K. für alles. Hauke für die großartigen Seminare, die wir gemeinsam gegeben haben. Florian für die wunderbaren und weniger wunderbaren Sendungen, die wir gemeinsam gemacht haben. Gunnar und Justina. Sybille. Britta. Melanie und Ismail. Arne. Hilde. Ulla und Ule. Johanna. Oma. Franziska. Silke und Bernd. Eleonore Kalisch und Michael Franz

Christian, weil Du für mich da bist. Papa, weil ich mich freue, dass Du die Abgabe und Verteidigung meiner Dissertation noch erlebst. Mama, es gibt keine Worte für das, was ich danken möchte.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Strukturelle Darstellung der Wechselbeziehungen von Narration zu Content und Expression.....	20
Abbildung 2: Die Bilder entstammen dem Director's Cut von Alien.....	22
Abbildung 3: Schema Dramaturgie und Präsentation. Version 1.....	24
Abbildung 4: Bob der Baumeister.....	26
Abbildung 5: Michael Meyers aus Halloween.....	27
Abbildung 6: Schaubild nach Gaudreault 2009.	32
Abbildung 7: Schaubild Dramaturgie und Präsentation. Version 2.....	33
Abbildung 8: Schaubild Dramaturgie und Präsentation. Version 3.....	36
Abbildung 9: Motive des Schreckens und Schrecken als Motiv der Dramaturgie.....	39
Abbildung 10: Vampirmotive am Beispiel Dracula	41
Abbildung 11: Schild des Achill. Bildquelle Schild des Achill 2013	46
Abbildung 12: Das Verhältnis von Inter-, Trans- und Intramedialität nach Rajewsky	52
Abbildung 13: Dramaturgie und Präsentation inkl. Inter- und Transmedialität.....	60
Abbildung 14: Original Filmplakat zu Umleger 1976	71
Abbildung 15: Standbild aus Warte bis es dunkel wird.	74
Abbildung 16: Eröffnungssequenz aus Prometheus.....	76
Abbildung 17: ALIEN auf dem Atari 2600.....	78
Abbildung 18: ALIEN von 1984 auf dem Commodore 64.	78
Abbildung 19: Ausschnitt der letzten Seite von ALIENS – NIGHTMARE ASYLUM.....	81
Abbildung 20: Das Alien: Vom Ei zum Xenomorph in ALIEN.	83
Abbildung 21: Ripley opfert sich. ALIEN 3 – Special Edition	89
Abbildung 22: Zeitstrahl des Alien-Gesamtwerkes.	92
Abbildung 23: Merchandise und Kostüme zu populären Horrorfiguren.	97
Abbildung 24: Cthulhu Virtual Pet.	98
Abbildung 25: Der Drache verschlingt die Gefährten des Kadmus.....	111
Abbildung 26: La pendaïson aus der Bildserie Les Misères et les Malheurs de la Guerre ...	112
Abbildung 27: Asi sucedió aus Los Desastres de la Guerra von Goya.....	113
Abbildung 28: Illustration zum Gedicht „The Raven“ (Poe und Doré 1884: 6-7).	126
Abbildung 29: Illustration zum Gedicht „The Raven“ (Poe und Doré 1884: 43).....	127
Abbildung 30: Adaption von The Raven in der Serie The Simpsons.....	127
Abbildung 31: Die Eröffnung des Romans Jurassic Park in der filmischen Fortsetzung...	129
Abbildung 32: Anders als im Buch machen viele Dinosaurier Kontakt mit dem Mädchen	129
Abbildung 33: Eröffnungssequenz Jurassic Park (von links oben nach rechts unten).	130
Abbildung 34: Isometrische Perspektive in Jurassic Park (SNES).	131
Abbildung 35: Ego-Perspektive mit eingeschränktem Sichtfeld in Jurassic Park (SNES)...	132
Abbildung 36: Auftragsbeschreibung aus Jurassic Park 2: The Chaos Continues.....	133
Abbildung 37: Als "Supersoldat" auf Saurierjagd in Jurassic Park 2: The Chaos Continues.	134
Abbildung 38: Ein Zeitugnssausschnitt aus dem Vorspann von RESIDENT EVIL kündigt die Schrecken im Spiel an.	138
Abbildung 39: Die Begegnung mit dem ersten Zombie in in RESIDENT EVIL.....	139
Abbildung 40: Beispiel der Nutzung statischer Kameraperspektiven in RESIDENT EVIL...	139
Abbildung 41: Harry Mason glaubt seiner Tochter durch Silent Hill zu folgen.....	140
Abbildung 42: Die erste Begegnung mit dem Schrecken von Silent Hill. Bild 1.....	141
Abbildung 43: Masons erste Begegnung mit den Schrecken von SILENT HILL. Bild 2...	142
Abbildung 44: Jill Valentine wird von einer mutierten Riesenschlange attackiert. Eine von vielen monströsen Kreaturen im Landhaus in RESIDENT EVIL	142

Plotting Horror.

Abbildung 45: Miku betritt das verlassene Anwesen der Familie Himuro auf der Suche nach ihrem verschollenen Bruder.	143
Abbildung 46: Oben: Miku wird von einem Geist verfolgt. Unten: Einen Geist mit der Kamera einfangen.	144
Abbildung 47: The Darkness verschlingt das Herz eines besiegten Feindes, um Macht zu generieren.	148
Abbildung 48: Jackie und The Darkness in der Perspektive von Außen.	149
Abbildung 49: Impressionen aus der Hölle in THE DARKNESS.	150

Problemaufriss: Das Horror-Phänomen im Blickwinkel einer vergleichenden Mediendramaturgie

Die Entwicklungsschübe der modernen Medien im 20. Jahrhundert (vom Film über die Programmvietfalt des Fernsehens bis zu den Genres des Computerspiels und den hybriden Formaten im Internet) haben die Wechselbeziehungen zwischen den Künsten, den Medien, den Sinnesmodalitäten, den verbalen und non-verbalen Ausdrucks- und Zeichenprozessen verstärkt und erweitert. Im Zuge dieser Entwicklungen sind Genre- und Formatfragen über das disziplinäre Interesse einzelner Kunst- und Medienwissenschaften hinaus ins Aufmerksamkeitsfeld einer vergleichenden Medienästhetik und -dramaturgie gerückt.

Dramaturgie. Arbeitsdefinition

„Dramaturgie und Inszenierung lassen sich in konkreten Kunst- und Medienpraktiken nicht voneinander isolieren. Dramaturgie bedarf der ‚hidden structures‘, die ihren Evidenzeffekten jeweils zugrunde liegen. In diesem Sinne sind Dramaturgie und Inszenierungsarbeit aufeinander angewiesen.“ (Kalisch 2014: 19)

Hier wird ersichtlich, dass jede Form von Inszenierung einer Dramaturgie unterliegt. Im Verständnis von Dramaturgie werden inszenatorische Elemente vermischt, wodurch eine deutliche Herausstellung dessen, was Dramaturgie ist bzw. woraus diese besteht, nicht auf den ersten Blick eindeutig erscheint. Im Kontext zu einer Medienspezifik der Inszenierung sind es jedoch immer zwei Elemente, die einer Dramaturgie zugrunde liegen: Narration und Monstration (Gaudreault 2009: 62-80; Kalisch 2014: 15-19). Eleonore Kalisch stellt in diesem Zusammenhang fest:

„Dramaturgie bezieht sich auf die Einheit, die Verschränkung von Handlungs- und Präsentationsstruktur. Daraus könnte gefolgert werden, dass Dramaturgie letztlich alles umfasst. Das ist jedoch nicht der Fall. Man kann nicht einfach sagen: Dramaturgie kümmert sich um die Handlungsstruktur, Regie um die Präsentationsstruktur. Beide Ebenen lassen sich nicht auseinanderreißen. [...] Während Dramaturgie die konstitutiven Bestandteile der szenischen Gesamtform in ihren Wechselbeziehungen analytisch aufbereitet und zusammenführt, hat die Inszenierungsarbeit dafür zu sorgen, dass die Strukturierung des Geschehens in der Wahrnehmung

der Zuschauer erfahrbar wird. Anders gesagt, der dramaturgische Blick richtet sich auf die *Strukturierungsleistung* der Aufführung, der inszenatorische Blick auf die *Evidenzeffekte*, in denen das Gesamtgefüge die Sinne affiziert und sich dem Verständnis erschließt.“ (Kalisch 2014: 18-19; Hervorhebungen im Original)

Ferner stellt Eleonore Kalisch fest, dass eine vergleichende Mediendramaturgie nur dann in einem Kontext analysiert und diskutiert werden kann, wenn einige zentrale Regeln gegeben sind und eingehalten werden. Hierbei plädiert Kalisch für „eine *Differenzierung zeigender Medien*“ von narrativen medialen Inszenierungen (ebd.: 18, Hervorhebung im Original). Sie plädiert somit für eine Trennung der Dramaturgie in zwei Bereiche: Herausstellung und Erzählung einer Geschichte (ebd.: 18-19). Hier wird der von André Gaudreault ausgearbeitete Ansatz einer getrennten Betrachtung von Narration (Erzählung, „*spoken/textual narrative*“) und Monstration (Vor-Augen-Führen, „*staged narrative*“) bedeutend (Gaudreault 2009: 39, Hervorhebung im Original). Unterschiedliche Medien besitzen verschiedene Formen, einen Inhalt zu monstrieren, beispielsweise unterscheidet sich ein Roman in diesem Kontext sehr deutlich von einem Film, welcher sich wieder von einem Hörspiel oder einem Comic unterscheidet (vgl. Mahne 2007). Die gegebenen Inszenierungsoptionen variieren je nach Medium, weshalb diese Arbeit die Inszenierung von Schrecken im Kontext einer vergleichenden Dramaturgie der Medien herausstellen wird.¹ Hierbei sollte nicht dem Irrtum unterlegen werden, es sei möglich, die Präsentation von der Dramaturgie zu trennen. Dies ist darin begründet, dass die Dramaturgie als einen wesentlichen Aspekt die Präsentation nutzt. Folglich bewegt Dramaturgie sich anhaltend in einem Spannungsverhältnis von Medienspezifik und Transmedialität.

Eleonore Kalisch bildet insgesamt vier Kategorien, die bei einer vergleichenden Mediendramaturgie als Basis für die Analyse dienen: *Handlungsstruktur*, *Präsentationsstruktur*, *Dramaturgischer und inszenatorischer Blickwinkel* sowie eine *Medienspezifische Bedingtheit von Dramaturgie* (Kalisch 2014: 18-19). Bevor diese Begriffe weiter diskutiert werden, soll darauf hingewiesen werden, dass Eleonore Kalisch interaktive

¹ Eine dramaturgisch motivierte Inszenierung von Schrecken hat eine lange Tradition und erscheint daher für eine vergleichende Analyse medialer Dramaturgie als überaus lohnenswert. Siehe hierzu unter anderem: Frayling 1996; Prince 2004; Hutchings 2004; Carroll 2004; Hartwig 1986; Campbell 2008; Lovecraft 2012; Tudor 1989: 17-26.

Medien und besonders Videospiele im Kontext dieser Betrachtung als eine Herausforderung einordnet (Kalisch und Franz 2014). Einige Bildmedien, im Speziellen Videospiele (und einige Filme), monstrieren. So erläutern Kalisch und Franz am Beispiel der Slow-Motion-Einleitung von *MELANCHOLIA* (von Trier 2011), dass die Bilder in diesem Kontext keine Geschichte besitzen, sondern später mit einer Erzählung verknüpft werden.² Folglich sind diese Bilder zu Beginn des Films für sich stehend und sind somit „keine narrativen Bilder“, sondern „deskriptive Bilder, die nicht erzählen sondern zeigen“ (Kalisch und Franz 2014: 256). Solche Bilder können nicht erzählt, sondern ausschließlich beschrieben werden (ebd.). Einen ähnlichen Ansatz liefert beispielsweise *DER ANDALUSISCHE HUND* (Buñuel und Dalí 1929), bei dem in der Eröffnung ein Auge zerschnitten wird. Diese Sequenz zeigt – ähnlich wie der gesamte Film – wenig narrativ, sondern primär monstrativ auf, was das Medium Film vermag. Für Kalisch und Franz ist die Abgrenzung der Medien zueinander von großer Wichtigkeit. So wird beispielsweise der Unterschied zwischen Film und Videospiele wie folgt beschrieben:

„Im Film dominieren wie in allen Geschehensdarstellungen in Einzelmedien oder in Medienkombinationen darstellerische Potenzen, in anderen zeigenden Medien wie in Computerspielen, die primär einer rechnerbasierten Steuerungslogik unterliegen, dominiert ein operationales Potenzial; was Gamedesigner nicht daran hindert, das Gameplay zum Movens eines fiktionalen Geschehens zu machen, die Steuerungslogik also in narrativ-dramatische Handlungszusammenhänge einzubauen.“ (Kalisch und Franz 2014: 258-259)

In diesem Zusammenhang wird von einem „narrativ-dramatischen Handlungszusammenhang“ gesprochen, der aus einer Interaktion mit dem Medium entsteht. An dieser Stelle soll auf den Diskurs aus den *Game Studies* verwiesen werden, bei dem zwischen einem spielerisch motivierten und einem narrativ motivierten Ansatz unterschieden wird (Crawford 2003; Juul 2001; Aarseth 2012; Varney 2006; Jenkins 2014). Laut Chris Crawford sei in interaktiven Medien lediglich ein ständiger Wechsel zwischen aktiver Rezeption von Narration und Interaktion mit

² Dies umfasst selbstverständlich auch Gemälde, Zeichnungen, Fotografien und ähnliche bildhafte Werke, vgl. Kulvicki 2014. Im Fließtext soll jedoch eine Fokussierung auf die von Kalisch und Franz gewählten Medien stattfinden.

einem Spiel möglich (Crawford 2003: 260). Werden die Möglichkeiten von *emergenter Narration*³ in Videospielen berücksichtigt, erscheint dieser Ansatz als überholt, lässt sich jedoch nicht vollständig widerlegen (Heuer 2016a). Videospiele sollten als etwas Ganzheitliches betrachtet werden, geschieht dies, erscheint eine solche Trennung wie bei Crawford oder Jull als nicht sinnvoll. In der Folge werden Videospiele in dieser Arbeit als ganzheitliche mediale Erfahrungen verstanden, aufbauend auf meinen Thesen zu diesem Themenkomplex (vgl. Heuer 2016a: 62-64). In diesem Zusammenhang werden auch Videospiele als Element des Diskurses einer vergleichenden Mediendramaturgie verstanden, denn spielerische Mittel und narrative Elemente werden in diesem Medium häufig mit darstellenden Aspekten der Inszenierung vermischt. Hierbei ist ein hochpotentes Forschungsfeld entstanden, welches für eine vergleichende Mediendramaturgie viele wichtige Ergebnisse liefern könnte, da eine „Adaption einer medialen Spezifikation durch ein anderes Medium [...] Spuren des Ausgangsmediums“ hinterlässt (Kalisch und Franz 2014: 261).

Zurückkommend auf die vier Kategorien der Dramaturgie und Inszenierung weist Eleonore Kalisch darauf hin, dass ein klares Verständnis für die Begrifflichkeiten von *Diegesis* und *Mimesis* gegeben sein müsse (Kalisch 2014: 20-23). In diesem Kontext verweist Kalisch ebenfalls auf André Gaudreault, der ein folgenreiches Missverständnis der beiden Begriffe und deren Verwendung in Übersetzungen von Plato und Aristoteles nachweist (Gaudreault 2009: 38-51). Kalisch fasst die Resultate ihrer Untersuchung zusammen und definiert drei Unterscheidungen: *Diegesis ohne Mimesis*, *Mimesis ohne Diegesis* und *Diegesis mit mimetischen Einschüben* (Kalisch 2014: 21-22). *Diegesis ohne Mimesis* bezeichnet Gaudreault als *haple diegesis* (einfache Erzählung), welche ausschließlich eine beschreibende Erzählung darstellt (Gaudreault 2009: 42), beispielsweise einen „Bericht (*apangelia*)“ (Kalisch 2014: 21). Dieser ist der *Diegesis*, also der gesamten Erzählung ebenso untergeordnet, wie die mimetische Erzählung *diegesis dia mimeseos* (*eine Erzählung, die imitieren/nachahmen soll*) (Gaudreault 2009: 42-43). Letztere ist eine Erzählform, die

³ *Emergente Narration* geht davon aus, dass in einem Spiel aus der Spielwelt heraus in der Vorstellung der Spielenden eigenständige und individuelle Geschichten entstehen können. Dadurch ist die Spielwelt nicht auf eine primäre Erzählung beschränkt und bietet Spielenden eine Vielzahl von zusätzlichen Informationen und möglichen Narrationen, welche aus der Erkundung, also einer Interaktion mit der Spielwelt, heraus entstehen können. Für einen Ansatz dieser Thesen zu Open-World-Spielen siehe Heuer 2016a.

nachahmt und somit eine inszenierende Komponente besitzt. Darüber hinaus gibt es laut Gaudreault noch eine Mischform (*diegesis di'amphoteron*), welche die häufigste Form von Narration darstelle, da diese beide genannten Varianten mischt. Ein Verhältnis dieser Mischung ist hierbei nicht definiert. Aus dem Prinzip einer *Mimesis ohne Diegesis* entsteht zunächst eine paradoxe Narration: „Hierbei handelt es sich um angleichende Darstellung ohne berichtende Unterbrechungen oder Verfremdungen“ (Kalisch 2014: 22). Das Paradox entsteht dadurch, dass diese Kategorie gemeinhin der Diegesis zugeschrieben wird, was verdeutlicht, „dass Platons Diegesis-Begriff über das Narrative hinausführt“ (ebd.). André Gaudreault stellt heraus, dass die beiden Begriffe von Mimesis und Diegesis von Platon und Aristoteles sich nicht gegenüberstehen oder entgegengesetzt funktionieren, ihre Inhalte basieren auf demselben Prinzip (2009: 49-51). Folglich ergibt sich ein Modell, in dem die Erzählperspektive von größter Wichtigkeit ist und daraus resultierend die Geschichte aus einer externalisierten Perspektive oder von einem Charakter innerhalb einer Szene vorgetragen wird. Hier wird deutlich, dass die *Fokalisierung* – also die Perspektive, die ein Erzähler einnimmt (Genette 2010: 121-124) – eine weitreichende Konsequenz besitzt. Dieser Ansatz verdeutlicht ebenfalls den Unterschied zwischen Narration und Monstration (Gaudreault 2009: 38-71). Für Gaudreault unterscheidet die Erzählung sich von der Aufführung dadurch, dass der Erzähler als Person nicht mehr existiere und von einem vielschichtigen Ensemble von Darstellern, Bühnenbild, etc. ersetzt werde, das von einem *Monstrator* gelenkt werde. In Gaudreaults Auffassung ersetzt der Monstrator somit den Narrator (Gaudreault 2009: 72-80). Es scheint jedoch, aufbauend auf den Thesen von Eleonore Kalisch, keine dramaturgisch motivierte Inszenierung zu geben, die nicht zugleich erzählt und vor-Augen-führt.

Aus diesen Erkenntnissen wird deutlich, warum Eleonore Kalisch die folgenden Unterscheidungen für eine vergleichende Dramaturgie der Medien wählt: *Handlungsstruktur, Präsentationstruktur, Dramaturgischer und inszenatorischer Blickwinkel* sowie eine *Medienspezifische Bedingtheit von Dramaturgie* (2014: 18-19). Die *Handlungsstruktur* begreift die narrative Struktur eines Werkes, welches nach unterschiedlichen standardisierten oder nach von bekannten Mustern abweichenden Konfigurationen für eine Erzählung funktioniert (vgl. McKee 2014; Campbell 2008; Abbott 2011; Bell 2004; Todorov 1975; Wulff 1990). Bei der *Präsentationstruktur* wird hinterfragt, wie im jeweiligen Medium etwas Dargebotenes inszeniert und zuschau-

erseitig rezipiert werden kann. Kalisch schlussfolgert für die Präsentationsstruktur: „Dramaturgie kann dementsprechend und darüber hinaus auch aufgefasst werden als (praktische und analytische) Verknüpfung von Vorkommnissen zu einem Ereignisgefüge unter dem spezifischen Gesichtspunkt der lebendigen Wechselwirkung zwischen zurschaustellenden und zuschauenden Aktivitäten“ (2014: 18). *Dramaturgischer und inszenatorischer Blickwinkel* definiert die notwendige Aufteilung der Dramaturgie in zwei Bereiche: zum einen in die erzählerische Komponente und zum anderen in die Inszenierung des Werkes, sodass „die Strukturierung des Geschehens in der Wahrnehmung der Zuschauer erfahrbar wird“ (ebd.). Diese beiden Aspekte können von nur einer Person übernommen werden, allerdings „bleiben dramaturgischer und inszenatorischer Blickwinkel unterschiedlich“ (ebd.: 19). Neben diesen drei Kategorien, die auch im klassischen Diskurs der Dramaturgie vorkommen, jedoch selten so deutlich abgegrenzt werden, bildet Kalisch eine weitere Kategorie: die *Medienspezifische Bedingtheit von Dramaturgie*. Kalisch weist darauf hin, dass „ein Handeln nicht nur dann zustande kommt, wenn eine Geschichte erzählt wird. Vielmehr können die gestisch-körperlichen Bewegungsweisen und -figuren ein Handeln eigener Art begründen“ (ebd.). Diese Kategorie ermöglicht eine Grundlage für den Transfer von dramaturgisch motivierter Inszenierung zwischen Medien, was beispielsweise besonders interessant ist für Literaturverfilmungen, Videospielverfilmungen, Romanen zu Filmen oder Videospielen und ähnlichen trans- und intermedialen Bezügen. Kalisch stellt zudem heraus, dass neue Medien „neuartige Anforderungen an Dramaturgie“ schaffen, darüber hinaus jedoch das Verständnis des Dramaturgiebegriffs entsprechend angepasst werden müsse (ebd.). Eine klassische Dramaturgie greift in neueren Medien nur noch bedingt, wodurch neue Entwicklungen wie emergente Spielerfahrung (basierend auf der emergent narrative (vgl. Aylett 1999; Louchart und Aylett 2004) in diesem Diskurs Raum finden können (vgl. Heuer 2016a).

Erzählen und Vor-Augen-Führen. Das dramaturgische Wechselverhältnis des Narrativen und des Monstrativen

Im Folgenden sollen die Unterschiede von Erzählung (Narration) und einem Vor-Augen-Führen (Monstration) verdeutlicht werden, die im vorherigen Abschnitt bereits umrissen wurden. Dabei wird eine Unterscheidung in folgenden Kategorien durchgeführt: *Narration*, *Monstration* und *flirrende Indikatoren*. In diesem

Kontext werden neben den bereits aufgegriffenen Texten weitere hinzugezogen. Relevant in diesem Zusammenhang erscheinen die Arbeiten von unter anderem Thomas Weber (2014), Roland Barthes (1972), Hugo Dinger (1904), Wayne C. Booth (1961) und Nicole Mahne (2007) sowie Irina O. Rajewsky (2002).

Thomas Weber bringt eine neue Perspektive in den Dramaturgiediskurs ein, indem er einen tentativen Ansatz verwendet, um damit „nicht nur [...] eine performative Struktur“ zu beschreiben, „sondern auch ihre Wirkung“ (Weber 2014: 237). Für Weber ist von besonderer Bedeutung, dass in diesem Zusammenhang eine Wirkung „von medialer Präsenz, bzw. ‚Präsentierung‘“ auf die Rezipierenden möglich sei (ebd.). Hierbei ist zu beachten, dass sich dieses Verständnis von Dramaturgie auf eine Präsentation, eine Darstellung oder anders formuliert, ein Vor-Augen-Führen medialer Inhalte konzentriert. Damit ist Webers Forschung eine weitere, die auf eine notwendige Unterscheidung zwischen Inszenierung und Narration verweist. Weber selbst begründet diese Notwendigkeit damit, dass bei solchen „medialen Strategien der Vergegenwärtigung“ dramaturgische Mittel zum Einsatz kommen, „die sich aus erzähltheoretischer Sicht kaum erklären lassen“ (ebd.). Unter Berücksichtigung der Erkenntnisse von Kalisch und Gaudreault zeichnet sich deutlich eine Notwendigkeit ab, für eine vergleichende Dramaturgie der Medien die Teilaspekte Narration und Monstration sowie eine Mischform (bei der beide Ansätze verwendet werden) zu unterscheiden.

Führt man sich den medialen Raum des Theaters vor Augen, wird deutlich, was Roland Barthes damit meint, wenn er das Theater als eine Art kybernetische Maschine („cybernetic machine“) bezeichnet (Barthes 1972: 261). Meist ist diese Maschine verborgen hinter einem Vorhang, doch wenn die Bühne enthüllt wird, werden verschiedene unterschiedliche Botschaften an das Publikum ausgesendet (ebd.).

„These messages have this peculiarity, that they are simultaneous and yet of different rhythm; at a certain point in the performance, you receive at the same time six or seven items of information (proceeding from the set, the costumes, the lighting, the placing of the actors, their gestures, their speech), but some of these remain (the set for example) while others change (speech, gestures; what we have, then, is a real informational polyphony, which is what theatricality is: *a density of signs* (in relation to literary monody and leavening

aside the question of cinema).” (Barthes 1972: 261-262, Hervorhebungen im Original)

Im Kontext einer modernen Inszenierung von 360°-Umgebungen scheint es lohnenswert, diese Ausführungen zu beachten. Anders als beispielsweise bei Filmen wird im Theater oder in einer 360°-Umgebung nur selten eine Blickrichtung aufgezwungen. Im Theater ist der Bühnenbereich meist vor der Bestuhlung des Saals platziert, doch welcher Bereich der Bühne wahrgenommen wird, ist einem Rezipierenden selbst überlassen. Die häufigste Form einer virtuellen 360°-Umgebung ist das Videospiel, bei dem häufig eine freie Ausrichtung der Kameraperspektive (3rd-Person) oder Spielerblick (1st-Person) möglich ist. Im Videospiel ist es zudem so, dass die Umgebung erkundet werden kann, bis die Grenzen dieser virtuellen Bühne erreicht sind. Im Text steht dem Lesenden das offen, was der Autor oder die Autorin für die Orientierung anbieten, daraus ergibt sich im Verstand (und auch der Vorstellungskraft) der Lesenden eine Bühne, mit Figuren, Objekten und einer Geschichte. Im Film ist es hingegen so, dass nur Teile der Bühne gezeigt werden, weil durch den Einsatz einer Kamera immer ein spezifischer Ausschnitt definiert wird, der einzig wahrgenommen werden kann, Rezipierende können keinen Einfluss darauf nehmen. Auf diese Weise ist es im Film einfacher, die von Barthes aufgeführten theatralischen Elemente zu konzentrieren oder auch beispielsweise fokussiert visuell zu monstrieren.

Barthes stellt weitergehend fest, dass es neben der Erzählung „*visual signifiers*“ (ebd.: 262) gibt, die eine darstellende Aufgabe besitzen, dabei jedoch Teil des Stückes sind und folglich auch Elemente der Inszenierung insgesamt, die mit der Narration korreliert. Unter Berufung auf Brechts Theaterstücke stellt Barthes fest, dass es ein komplexes System dieser Anzeiger oder Indikatoren („*signifiers*“) gibt, die in ihrer Gesamtheit ein Werk ausmachen (ebd: 262-263).

„[That] placing of spotlight, the interruption of a scene by a song, the use of placards, the degree to which a costume was made to look threadbare, the way an actor spoke, *signified* a certain choice, not with regard to art but with regard to man and the world, in short, that the materiality of the spectacle derived not only from an esthetic or a psychology of emotion, but also and chiefly from a technique of signification[...].” (Barthes 1972: 262-263, Hervorhebung im Original)

Die Betrachtung von Barthes ist für eine vergleichende Dramaturgie der Medien interessant, da diese davon ausgeht, dass Werke unterschiedliche *Signifiers* besitzen, die verschiedene Aufgaben erfüllen sollen. Bereits Hugo Dinger beschreibt in *Dramaturgie als Wissenschaft* die Notwendigkeit einer eindeutigen Methode der Dramaturgie (Dinger 1904: 312). „Die theoretische Dramaturgie hat keine andere Aufgabe, als das Phänomen der dramaturgischen Kunst in seinen Tatsachen zu untersuchen“ (Dinger 1904: 315). Während Dinger den Vergleich mit den Wissenschaften seiner Zeit und deren Methoden wagt, wird deutlich, dass die Dramaturgie mehr als einfaches Erzählen von Geschichten umfasst:

„Allein jene Erkenntnisse bieten nichts anderes dar, als eine Tatsachenreihe von gemeinsamen Eigenschaften, die als Erkenntniswerte nicht hoch genug anzuschlagen sind, niemals aber als endgültige Normen postulatorisch aufgestellt werden dürfen, denn als solche beengen nur sie das Resultat in dem bereits Gegebenen und schneiden damit die Möglichkeiten, Neues zu postulieren, ab.“ (Dinger 1904: 315-316)⁴

Weitergehend führt Dinger ins Feld, dass die „ästhetisch-kritische Methode“, die durch Lessing implementiert und zum Standard wurde, keine alleinstehende Option sei, um Dramaturgie zu verstehen und diese zu analysieren (vgl. Dreßler 1996; Martino 1972; Roeder und Zehlele 2011). Für Dinger kann diese Methode nur eine unter mehreren sein, die für eine wissenschaftliche Betrachtung der Dramaturgie verwendet wird (Dinger 1904: 316). Auch wenn Dinger einräumt, dass „Recht zur Kritik“ sei „ein ästhetisches Naturrecht“ (ebd.: 318). Daraus leitet sich auch heute noch eine sinnvolle Nutzung von kritischen Würdigungen zu geschaffenen Werken ab, da, um eine möglichst objektive Betrachtung durchführen zu können, eine Vielzahl von Meinungen berücksichtigt werden müsse, weil „[...] Wertpositionen sich als notwendig [...]“ für den Diskurs erweisen (ebd.). Aus diesem Grund können neben wissenschaftlichen Quellen ebenfalls journalistische Perspektiven oder Kundenmeinungen und ähnliches in den Diskurs einbezogen werden.

Das allgemeine Verständnis einer Narration wird von Carolyn Handler Miller so definiert, wie es weitreichend in der Gesellschaft verstanden wird:

⁴ Dinger bezieht diese Schlüsse auf eine induktive Methode zur Erfassung eines Normaldramas. Siehe hierzu Dinger 1904: 312-320.

„A narrative is simply an account of events which are interesting or exciting in some way: the word is often used interchangeably with ‚story‘“ (Miller 2014: 4)

An dieser Stelle soll dieser Definition widersprochen werden. Für Miller ist eine Geschichte dasselbe wie eine Erzählung. Dies ist nicht der Fall. Dass in diesem Ansatz keine Reflexion über den Umstand stattfindet, dass eine Erzählung „an account of events which are **interesting** or **exciting**“ (ebd. Hervorhebung durch den Autor) sei, verdeutlicht, wie Miller und die meisten Menschen umgangssprachlich, nicht davon abstrahieren, dass eine Erzählung, etwas Alltägliches, nicht immer auf einen Spannungsbogen hinausläuft, geschweige denn auf eine interessante oder aufregende Geschichte. Eine Geschichte ist, einfach formuliert, eine inszenierte Erzählung. Dies soll an einem Beispiel verdeutlicht werden.

Ein Mann sitzt auf dem Sofa. Sein Bier ist leer. Ende der Erzählung.

Während der 87. Minute im Halbfinale beim Stand von 1:0 für den Gegner. Ein Mann leert sein Bier. Er hat Durst, benötigt dringend mehr. Die Situation ist kompliziert. Steht er auf, könnte er den entscheidenden Spielzug verpassen, aber ohne mehr Bier würde er die Niederlage nicht verkraften, die mögliche Verlängerung schon gar nicht.

Der Unterschied zwischen diesen beiden Narrationen ist der, dass die obere eine Geschichte ist, die keinen Konflikt besitzt und insofern für eine dramaturgische Ausdeutung uninteressant wirkt. Diese Geschichte besitzt keine Fallhöhe, kein Spannungspotential und keine dramaturgisch motivierte Narration. Es ist argumentierbar, dass die Geschichte zumindest den notwendigen Impuls einer Veränderung der gegebenen Alltagswelt des „Helden“ besitzt, also das, was Joseph Campbell als „The Call of Adventure“ bezeichnet (vgl. Campbell 2008: 41-48). Auch wenn diese Geschichte für eine Heldenreise ungeeignet erscheint, ist es dennoch möglich, aus dem Gegebenen etwas zu konstruieren. Dies stellt die zweite Variante dar. In dieser Geschichte bestehen mehrere Konflikte: der Durst und die Anspannung, Sieg oder Niederlage, Aufstehen oder Verweilen. Durch den Konflikt wird die Erzählung einer Alltagssituation zu etwas Bedeutsamen. Etwas, das erzählt werden kann und als Geschichte funktioniert. Der Konflikt verdeutlicht das dramaturgische Moment. Dies ist hierbei rein narrativ zu verstehen. Dramaturgisch motivierte Geschichten und Erzählungen sind Narration.

Das ist die notwendige Abgrenzung, bezugnehmend auf die Definition von Miller. Allerdings ist diese Erkenntnis überaus simpel formuliert. Dabei stellt sie korrekt fest, dass Narration dramaturgisch motiviert sein muss, macht jedoch den Fehler, dies mit einem einfachen Schwank aus dem Alltag gleichzusetzen.

Weniger simplifiziert, müssen unterschiedliche Formen einer Entwicklung von Geschichten berücksichtigt werden. Laut Eleonore Kalisch sollten hierbei mehrere Stufen unterschieden werden, die wie folgt definiert werden können (Kalisch 2017:k.S.):

1. *Protostory*; das Rohmaterial einer Geschichte aus dem Kontext der Welt herausgelöst und in eine prototypische Geschichte verpackt.
2. *Story im Modus naturalis*; eine zeitlich gegliederte Erzählung im Kontext einer linearen Abfolge von Ereignissen, deren Inhalte sich gegenseitig beeinflussen (post hoc – propter hoc).
3. *Story im Modus artificialis*; eine künstlerisch stilisierte Form der Geschichte, die einem dramaturgischen Schema folgt. Diese kann vielerlei gestaltet sein und ist in verschiedenen Medien anwendbar, indem diese beispielsweise an ein Genre gekoppelt wird (Kalisch 2017: k. S.).

Eine solche Unterscheidung ist auch in dieser Arbeit von großer Wichtigkeit, da strukturbildende Elemente einer Erzählung dramaturgisch – folglich künstlerisch – motiviert sind, wodurch die Fokussierung eines Konflikts die größtmögliche Relevanz erhält. Deutlich wird hierbei ebenfalls, dass durch das gewählte Erzählmedium die künstlerisch-monstrativen Aspekte der Dramaturgie unterschiedliche strukturbildende Funktionen einnehmen können. So ist es in der Fotografie möglich, ausschließlich durch visuelle Elemente zu erzählen (hier wird das Bild selbst zum Narrativ; vgl. Berger und Mohr 1995; Berger 2008; Sontag 2008; Kulvicki 2014; Franz 1999), wohingegen der Film sich einer aktiven Erzählung durch Figuren sowie weiterer narrativer Elemente und visueller und auditiver Monstration bedient. Es gilt immer zu vergegenwärtigen, dass nichts auf einer Bühne positioniert wird, das nicht auch für die Präsentation und Dramaturgie eines Stückes notwendig ist (vgl. Laurel 2006: 14-18). Das umfasst das komplette Spektrum aller genannten inszenatorischen Mittel (*Indikatoren*) und die Narration selbst. Diese Definition gilt für alle Formen von Bühnen, auf denen mediale Präsentationen stattfinden, also auch z. B. ein Text, eine Fotografie, ein Gemälde,

ein Hörspiel, ein Film, eine virtuelle Umgebung. Dieser Gedanke wird in den nachfolgenden beiden Kapiteln vertieft werden, für den Moment soll dies zur Orientierung ausreichen.

Narration, Monstration und flirrende Indikatoren

Der nachstehende Abschnitt wird die Begriffe Narration, Monstration und flirrende Indikatoren zusammenfassen und für diese Arbeit definieren. Ein Analysieren der Dramaturgie und Präsentation wird durch diesen Ansatz formalisiert und in der Folge greifbarer. Hierbei gilt es zu berücksichtigen, dass Dramaturgie als eine Kombination von gerichteter Erzählung und der Inszenierung einer Geschichte in den Mitteln eines Mediums verstanden wird, weshalb die Präsentation als übergeordneter Aspekt gleichbedeutend mit der Dramaturgie über allem steht.

Narration

Narration ist die fiktionale dramaturgisch motivierte Erzählung, die fiktive und faktuale Aspekte enthalten kann (vgl. Martínez und Scheffel 2016: 11-14). Eine solche Geschichte ist folglich inszeniert. Diese kann jedoch auf Fakten und die Wirklichkeit bezugnehmen. In diesem Zusammenhang stehen zudem Geschichten, die sich selbst als *basierend auf wahren Begebenheiten* bezeichnen. Dabei ist zu beachten, dass diese Definition eine Erzählung für Nachrichtenbeiträge, Reportagen und ähnliche sachliche Werke ausschließt (rein faktuale Erzählung).

Monstration

Die Monstration schafft durch spezifische Eigenschaften und Indikatoren eine Strukturbildung der Präsentation eines Stoffes. Dabei handelt es sich nicht um eine bloße Herausstellung inszenierter Elemente in einem Stück. Es umfasst die gesamte Bühne (sowohl medienspezifisch als auch transmedial) und alle strukturbildenden explizit vor-Augen-führenden dramaturgisch motivierten Indikatoren, die für eine Präsentation benötigt werden. Dabei wird die Bühne mindestens in Teilen durch das spezifische Medium definiert. Folglich können verschiedene Formen der Monstration in unterschiedlichen Medieninhalten zum Einsatz kommen. Monstration ist die Grundlage einer Präsentation und stellt somit einen zentralen Strukturaspekt der Inszenierung dar. Ferner können die geschaffenen Strukturen nicht von der Dramaturgie eines Werkes gelöst werden. Deutlich wird dies bei der Adaption von Werken in anderen Medienformen. „Durch den

Wechsel in eine neue mediale Form entsteht auch immer eine neue Perspektive auf einen Stoff. Dieses Phänomen ist bekannt aus Literatur, Film, Comics und vielen anderen Medien.“ (Heuer 2017h)

Flirrende Indikatoren

Dramaturgie basiert laut Michael Franz und Eleonore Kalisch auf einem *monstrativ-narrativen Doppelcharakter* (vgl. Kalisch 2016). Dieser erzeugt die Wirkung einer Geschichte im Kontext der Inszenierung eines Werkes innerhalb einer Medienform. Diese Aspekte einer dramaturgischen Präsentation sind primär strukturbildend und flirren zwischen Narration und Monstration. Dies tritt beispielsweise in Erscheinung, wenn etwas Bildhaftes einen Teil der Erzählung verdeutlicht, da hier narrativer und monstrativer Aspekt soweit verschmelzen, dass die Struktur des Erzählten und Vor-Augen-Geführten voneinander nicht mehr vollständig abgegrenzt werden können. Es wäre denkbar, hierbei von einer monstrativen Erzählung zu sprechen, die auf einer narrativen Monstration basiert, da ein bildhafter Inhalt ohne den Rahmen der Erzählung als Ganzes nicht in diesem Kontext verstanden werden kann, wenn kein Bezug zwischen diesen besteht. Das würde der Komplexität des zugrundeliegenden monstrativ-narrativen Doppelcharakters jedoch nicht gerecht werden. Aus diesem Grund wird hier von *flirrenden Indikatoren* gesprochen, wenn Aspekte von Dramaturgie und Präsentation diskutiert werden, die in verschiedenen Inhalten und Medien unterschiedliche Rollen einnehmen können.

Der *monstrativ-narrative Doppelcharakter* der Plotkonstruktion und der Akteursstruktur in der Dynamik von Figurationsbildung, -wechsel und –auflösung.⁵

„Showing versus telling is a constantly waged war in creative writing.“ (Rozelle 2005a)

Dramaturgie bedarf beider Aspekte: der Narration und der Monstration. Im Detail ergibt sich daraus ein Doppelcharakter, der sowohl die Plotkonstruktion als auch die Akteursstruktur als narrative Elemente der Dramaturgie definiert, die jedoch untrennbar mit einer Figuration und Präsentation des Werkes verbunden

⁵ Der Terminus *narrativ-monstrativer Doppelcharakter* wurde von Eleonore Kalisch entwickelt. Siehe hierzu Kalisch 2016.

sind, welche die monstrativen Elemente eines dramaturgisch motivierten Werkes benötigen. Beachtenswert ist, dass die Akteure in diesem Ansatz sowohl Teile der Erzählung als auch der Inszenierung sind. Die Akteure definieren hierbei das *wie* des Vor-Augen-Führens von narrativen Elementen der Plotstruktur eines Werkes.

Der monstrativ-narrative Doppelcharakter zeigender Darstellung bezieht sich auf sechs unterscheidbare – somit abgrenzbare – Eigenschaften eines Werkes.

1. Entwurf einer Erzählwelt
2. Die Akteursstruktur
3. Raumformen und Setting
4. Fokalisierung
5. Bauprinzipien, Fügungsweisen und Syntaktik
6. Zeitliche Erstreckung und Ablaufspannung

Aus dieser Aufzählung werden einige Indikatoren deutlich, die nach dem ersten Eindruck der Monstration (Raumformen und Setting, Bauprinzipien, Fügungsweisen und Syntaktik) oder der Narration (Entwurf der Erzählwelt, die Akteurstruktur) zugeordnet werden können. Die weiteren Indikatoren flirren in einem undefinierten Bereich und können in verschiedenen Werken unterschiedliche Zugehörigkeit besitzen. Dieser Wechselbereich liegt zwischen den beiden Extrempolen Narration auf der einen und Monstration auf der anderen Seite. Bei genauerer Betrachtung wird offenbar, dass auch die scheinbar zu einem der beiden Pole zugehörigen Indikatoren nicht immer eindeutig dort zugeordnet werden können. Beispielhaft soll dies am Entwurf einer Erzählwelt diskutiert werden. Dieser zunächst offenkundig narrative Indikator wird benötigt, um eine Geschichte überhaupt zu erzählen. Dabei wird jedoch nicht nur die Erzählung in Form einer Protostory geschaffen, sondern auch die erzählerisch relevanten Figuren und die Welt, in der die Geschichte erzählt wird. In Auftreten von Figuren und ästhetischer Ausgestaltung der Erzählwelt wird deutlich, dass der Entwurf einer Erzählwelt bereits monstrative Indikatoren verwendet, da in dieser nicht nur erzählt, sondern auch durch die geschaffene Struktur der Umgebung monstriert wird. Somit ist es nicht korrekt bei dem Entwurf einer Erzählwelt davon auszugehen, dass dieser Prozess rein narrativ sei. Die weiteren Aspekte werden im Verlauf dieses Abschnitts aufgegriffen und diskutiert werden.

Narrative Formen und Indikatoren

„One of the most obviously artificial devices of the storyteller is the trick of going beneath the surface of the action to obtain a reliable view of a character's mind and heart. Whatever our ideas may be about the natural way to tell a story, artifice is unmistakably present whenever the author tells us what no one in so-called real life could possibly know.” (Booth 1961: 3)

Wayne C. Booth führt in seinem Buch *The Rhetoric of Fiction* aus, dass Erzählungen zu etwas fähig sind, was Menschen im Alltag verborgen bleibt: die Darstellung einer Innenperspektive von Figuren, welche die Emotionen oder Gedanken einer Figur beschreiben oder abbilden. Hierbei ist von besonderer Beachtung, wie dies geschieht. Es benötigt die Diskussion um Erzähler und Erzählperspektive, die sowohl Booth ausführt (Ebd.: 16-118), von Martínez und Scheffel (2016: 67-71), als auch von Jurij M. Lotman (1993: 300-321) durchgeführt wird, um nur einige Werke mit wissenschaftlicher Perspektive zu diesem Themenkomplex zu nennen. Ferner findet sich eine Diskussion zu diesem Thema in vielen wissenschaftlichen und halbwissenschaftlichen Texten oder Handbüchern zum Verfassen von Geschichten.⁶ Im Kontext der Erzählperspektive wird oftmals von *Fokalisierung* gesprochen (vgl. Abbott 2011; Genette 2010; Koschorke 2013). Bereits diese kurze Ausführung vergegenwärtigt, warum die Fokalisierung weder narrativ noch monstrativ sein kann, sondern beides zugleich bedarf.

Doch was ist eine Geschichte konkret? Basierend auf den Ausführungen zu Narration und Monstration bis hierhin, ist es denkbar von einem narrativ und monstrativ motivierten Werk zu sprechen, welches sich einem bestimmten Zeichensystem bedient. Dieser Ansatz verweist eindeutig auf die Semiotik und bedient sich der Ausführungen von Seymour Benjamin Chatman aus seinem Werk *Story and discourse. Narrative structures in fiction and film* (1980).⁷ In diesem Buch unterscheidet

⁶ Siehe hierzu: Eick 2014; Field 2005; Heussner et al. 2015; Kempton 2004; Kress 2005, 2011; McKee 2014; Rozelle 2005b, 2005a; Trottier 2014; Miller 2014; Ryan 2003; Skolnick 2014; Giovagnoli 2011

⁷ Die nachstehenden Ausführungen werden auf dem Ansatz dieser Trennung basieren, entwickeln sich jedoch in eine deutlich andere Richtung, da Chatmans Modell mit vielen unterschiedlichen Systemen verglichen und durch diese adaptiert wird. Dem Autor ist bewusst, dass ein Exkurs zur Glossematik und im Speziellen zu den Werken von Hjelmslev 1974 und Greimas 1971 an dieser Stelle sinnvoll erscheint. Auf eine tiefgreifende Betrachtung wird an dieser Stelle verzichtet, um den Fokus der Arbeit nicht zu verlieren. Gleiches gilt ebenfalls für

Plotting Horror.

Chatman zwischen „Story (Content)“ und „Discourse (Expression)“, die beide als Stämme der Narration verstanden werden (Chatman 1980: 26).

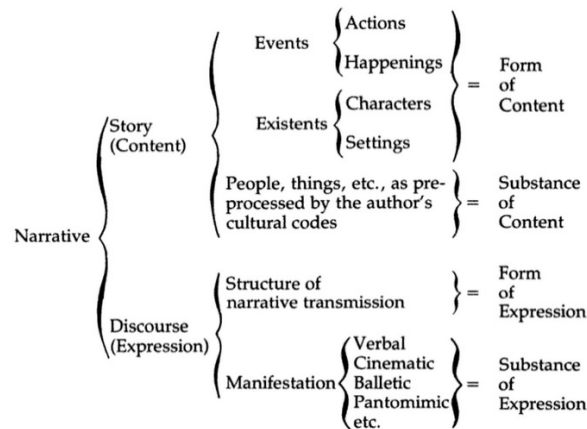


Abbildung 1: Strukturelle Darstellung der Wechselbeziehungen von Narration zu Content und Expression. Quelle: Chatman 1980: 26.

Am Ende des Schaubildes ist zu erkennen, dass Chatman zwei zentrale Aspekte der beiden Stämme herausbildet: „Form“ und „Substance“, jeweils für Expression und Content (Chatman 1980: 26).

„As for narrative content, it too has a substance and a form. The substance of events and existents is the whole universe, or, better, the set of possible objects, events, abstraction, and so on that can be “imitated” by an author (film director, etc.).“ (Chatman 1980: 24)

Diese Erkenntnis führt auf zwei bereits in dieser Arbeit skizzierte Elemente der Dramaturgie. Zum einen ist dort die Nachahmung, was als ein deutlicher Verweis auf die Mimeses gewertet werden kann und hierbei nochmals unterstreicht, wie wichtig dieser Aspekt der Narration für das Erzählen glaubhafter Geschichten ist. Zum anderen klingt hier ein Verweis auf jene *dramaturgische Indikatoren (Signifier)*⁸ durch, die Roland Barthes als zentrale Elemente einer theatralen Dramaturgie versteht (Barthes 1972: 261-262). Chatman greift in seiner Diskussion auf Thesen von Barthes zurück und stellt fest:

Chatmans weitere Betrachtungen in COMING TO TERMS. THE RHETORIC OF NARRATIVE IN FICTION AND FILM (Chatman 1993).

⁸ An dieser Stelle wird von einer direkten Übersetzung der *Signifier* als „Signifikanten“ Abstand genommen, da dieser in der Anwendung zu Verwirrung führen kann, da die semiologisch-strukturalistische Beziehung Signifikant/Signifikat gebräuchlich ist. Gemeint sind strukturbildende Indikatoren, insofern wird von *dramaturgischen Indikatoren/Indizes* die Rede sein.

„The *signifiés* or signifieds are exactly three – event, character, and detail of setting; the *signifiants* or signifiers are those elements in the narrative statement (whatever the medium) that can stand for one of these three, thus any kind of physical or mental action for the first, any person (or, indeed, any entity that can be personalized) for the second, and any evocation of place for the third.” (Chatman 1980:25)

Chatman zieht hierbei einige Faktoren zusammen, die laut Barthes ebenfalls durch dramaturgische Indikatoren unterstützt oder komplett durchgeführt werden können. Zentral ist allerdings, dass Chatman für eine Erzählung als solche drei zentrale dramaturgische Indikatoren definiert: Ereignis, Figur/Charakter (oder Figuren/Charaktere) und Umgebung (oder Szenario). Barthes stellt folgende Indikatoren für eine Inszenierung auf: „proceeding from the set, the costumes, the lighting, the placing of the actors, their gestures, their speech” (Barthes 1972: 261-262). Diese Mittel einer Inszenierung sind für Barthes ein wichtiges semiotisches Element. Stellt man die Erkenntnisse von Barthes und Chatman gegenüber, so ergibt sich daraus ein Modell, in dem dramaturgische Indikatoren für Narration, Monstration und flirrende Indikatoren deutlich werden.

Dramaturgische Indikatoren		
Narration	flirrende Indikatoren	Monstration
Ereignis	Szenario	Kostüme
Charakter	Archetypen	Positionierungen
Umgebung	Akteur-Performanz	Licht

Erweitert um das Element *Archetyp*, ergibt sich nach den Begriffsdefinitionen im vorherigen Abschnitt diese Tabelle, wenn die Ausführungen von Chatman und Barthes zu *Signifiers* berücksichtigt werden. Beachtet werden sollte hierbei, die Zusammenfassung der performativen Elemente Schauspiel, Gesten, Sprache, Mimik als Akteur-Performanz. Ebenso soll unter dem Charakter hierbei der Protagonist verstanden werden. Archetypische Figuren werden im Kontext der flirrenden Indikatoren verordnet, da diese durch ihren Auftritt und die bildhafte

Beschreibung oder Darstellung bereits mögliche Charakterzüge vor Augen führen, während die Figur selbst als Element der Narration verstanden werden kann, da Figuren den Zweck haben, in einer narrativ motivierten Szene eine handlungswichtige Rolle zu übernehmen. Statisten oder für den Akteur nebensächliche Figuren sind Teil der Umgebung, sind jedoch durch die Positionierung in der Szene als erweiterndes Element zu werten. Daraus leitet sich ebenfalls ab, warum das Szenario als flirrender Indikator definiert wird. Der Handlungsort und die Umgebung sind oftmals zentral für die Dramaturgie einer Geschichte, bedürfen jedoch

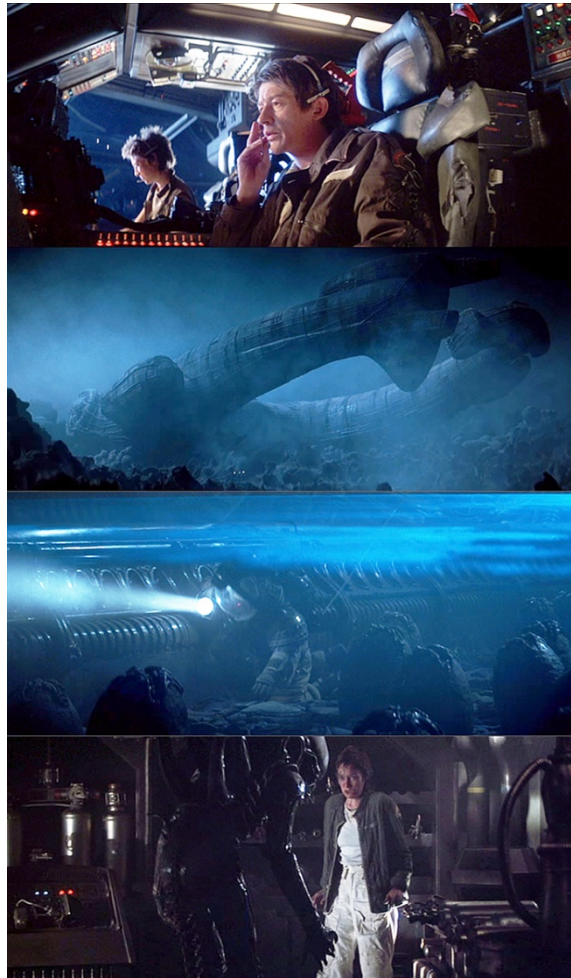


Abbildung 2: Die Bilder entstammen dem Director's Cut von ALIEN. Bildquellen (von oben nach unten) (Scott 2004; TC: 00:07:21; 00:21:34; 00:28:51; 01:27:46).

einer glaubhaften Ausgestaltung. Ein Beispiel hierfür ist der Film ALIEN von Ridley Scott (1979). In diesem Film wird die Besatzung eines Raumschiffs (*Nostromo*) mit einem Notsignal von einem fremden Planeten konfrontiert, auf dem eine außerirdische Lebensform lauert, die in der Folge die Besatzung tötet. Das *Alien* ist ein perfekter Organismus, der auf Selbsterhaltung und Vernichtung allen anderen Lebens ausgerichtet ist. Mit einer solchen Bedrohung an Bord der *Nostromo* werden die Menschen auf dem Schiff zur Beute des fremdartigen Wesens, dessen Aussehen von dem aus der Schweiz stammenden Künstler H. R. Giger geschaffen wurde. Gigers Werke sind bekannt für die Andersartigkeit und einen einzigartigen Stil (vgl. Giger 2001; Giger et al. 1997). ALIEN bietet eine glaubwürdige Zukunftsvision von Raumschiffen, fremden Welten und eines komplett fremden Organismus. Die monstrativen Indikatoren des Szenarios sollen durch Abbildung 2 unterstützt werden, diese enthält Szenen aus ALIEN: DI-

RECTOR'S CUT (Scott 2004). Diese tragen untrennbar zur Stimmung des Werkes und auch zur narrativen Entfaltung der Geschichte bei.

Ein dramaturgisches Modell: Substanz und Form von Ausdruck und Inhalt

Hier lässt sich wiederum der Ansatz von Seymour Benjamin Chatman aufgreifen, der zwischen Form und Substanz von Content und Expression unterscheidet (Chatman 1980: 22-26). „Content“ ist hierbei der Inhalt und „Expression“ der Ausdruck oder die Darstellung. Der *Form of Content* werden „Actions“ und „Happenings“ („Events“) sowie „Characters“ und „Settings“ („Existents“) zugeordnet. Die *Substance of Content* definiert laut Chatman, das kulturelle Verständnis des Autors, wodurch dieser Menschen, Objekte und ähnliches entlang eines bekannten „cultural codes“ beschreibt. Die *Form of Expression* ist hingegen mit der „Structure of narrative transmission“ gleichzusetzen. Die *Substance of Expression* hingegen zielt auf die Form der Darstellung ab („Verbal/Cinematic/Balletic/Phantomimic/etc.“), die von Chatman unter dem Begriff *Manifestation* zusammengefasst werden (1980: 26). Als *Struktur der narrativen Übertragung* kann somit die Form des Ausdrucks zusammengefasst werden. Die *Substanz des Ausdrucks* wird so verwendet, dass hierunter die Art der Präsentation verstanden wird. Während verbal, pantomimisch und tänzerisch (*balletic*) klassische theatrale Präsentationsformen umfasst, ist das Filmische (*cinematic*) ein Verweis darauf, dass die *Substanz des Ausdrucks* sich nicht nur auf sprachliche und künstlerische, sondern auch auf mediale Darstellung beziehen kann.

Die Qualität von Chatmans Definition von Narration ist unbestritten, dennoch soll hier der Versuch gewagt werden, die *Substance of Expression* aus der Narration zu lösen und als Element der Monstration zu verstehen. Hier soll der Ansatz von Kalisch, „eine *Differenzierung zeigender Medien*“, aufgegriffen werden (Kalisch 2014: 18, Hervorhebung im Original). Daraus ergibt sich, aufbauend auf der Visualisierung von Chatman und den Ausführungen bis hierhin, ein Modell für Dramaturgie, welches sowohl die Narration als auch die Monstration enthält. Ein solches Schaubild zur Struktur der Dramaturgie, unter Berücksichtigung dramaturgischer Indikatoren, Narration und Monstration ist Abbildung 3. In dieser Grafik wird deutlich, dass die Dramaturgie und Präsentation über allem stehen, bei dem bewusst, also mit einer dramaturgischen Motivation, erzählt und inszeniert wird. Die Ebene darunter bilden die übergeordneten Kategorien aus der Tabelle

„Dramaturgische Indikatoren“ in diesem Kapitel, aufgeteilt in Narration, flirrende Indikatoren und Monstration. Hierbei fällt auf, dass Akteur-Performanz, ein Element der flirrenden Indikatoren, gemeinsam mit den Aspekten der Monstration die *Substance of Expression* bildet. Ebenfalls auffällig ist, dass die *Substance of Content* durch narrative Elemente definiert wird, die aus einem erzählerischen Kontext heraus etwas präsentieren. Es bleibt hierbei strittig, ob die *Characters* und *Setting* Nutzung von Chatman eine vollständig narrative ist, so wie dies von Chatman ursprünglich definiert wird. Da eine Geschichte ohne diese Eigenschaften nicht existieren kann, werden diese vorerst der Narration zugeordnet, sofern diese für die Formung der Erzählung verwendet werden. Andernfalls werden Figuren und Handlungsorte in den Bereichen *Archetypen* und *Szenario/Stimmung* behandelt werden, was diese in solchen Fällen von *Form of Content* zur *Substance of Content* verlagert (gestrichelte Linie).

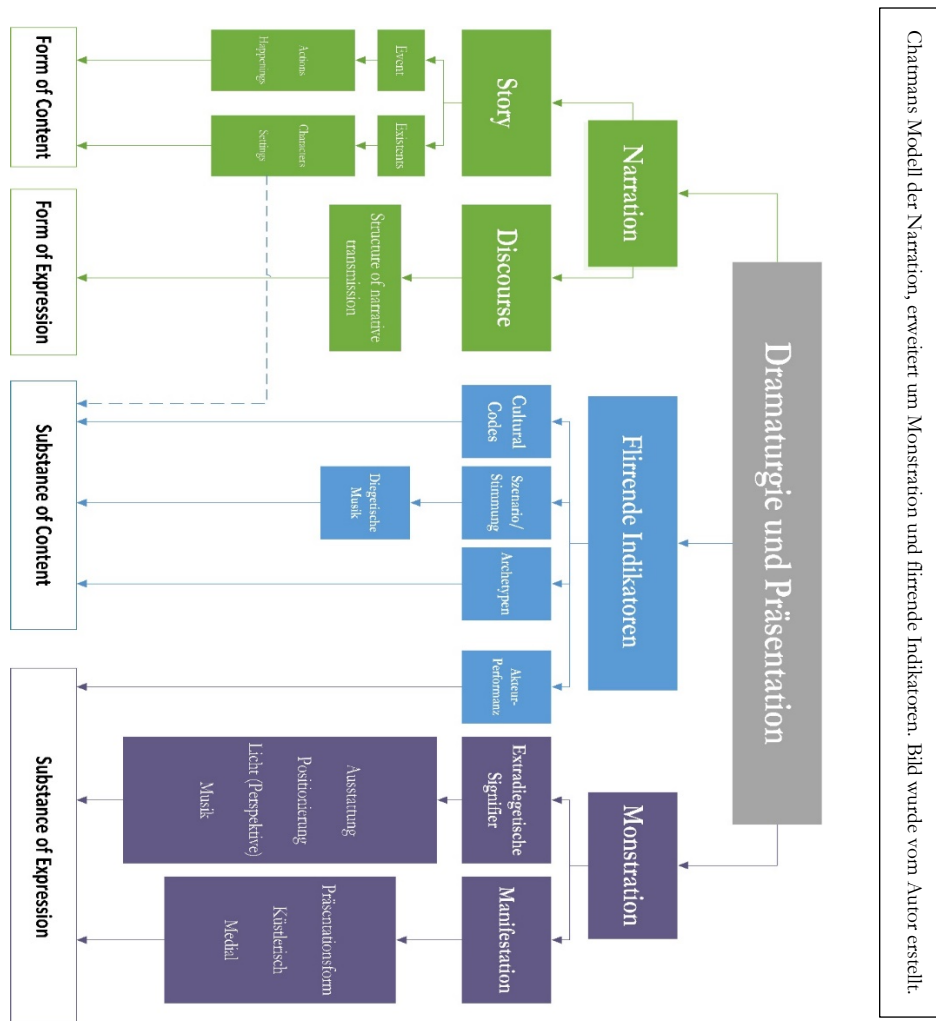


Abbildung 3: Schema Dramaturgie und Präsentation. Version 1.

Die *Substance of Expression* bedient sich der *Manifestations*-Kategorie von Chatman, erweitert diese jedoch um die mögliche Betrachtung eines Werkes unter den Gesichtspunkten von künstlerisch/ästhetischer Darstellung und einer Unterscheidung der Werke in verschiedene Medien. Dies ist von besonderer Relevanz, da heutzutage oftmals über mehrere Medien hinweg eine Erzählwelt mit Inhalt gefüllt wird. Gemeinhin wird hierfür der englische Begriff *Storyworld* verwendet, um solche transmedialen Erzählräume zu beschreiben. Die *extradiegetischen Indikatoren* bilden die zweite Hälfte der Monstration und sind in der Grafik beispielhaft mit vier zentralen Elementen vieler Inszenierungen beschrieben: *Ausstattung*, *Positionierung* und *Licht* (oder *Perspektive*) sowie extradiegetische *Musik*.⁹ Die *Ausstattung* ersetzt Kostüme, um einen umfassenderen Begriff zu erhalten, der auch auf neuere Medienformen, besonders das Videospiel als interaktive Umgebung, angewendet werden kann.¹⁰ Auffällig ist, dass keines der zugrunde liegenden Modelle die Musik berücksichtigt, die zu einem zentralen inszenatorischen Mittel geworden ist. Dies ist in der Perspektive der Ansätze begründet, da Chatman sich am Text und Barthes am Theater orientiert. Da Musik als diegetisches Element Teil der Szene sein kann, wird diese als Element der Kategorie *Szenario/Stimmung* gewertet. *Extradiegetische Musik* wird oftmals verwendet, um dadurch eine emotionale Wirkung von Szenen zu unterstützen, somit wird diese der Monstration zugerechnet. *Positionierung* umfasst die Rezeptionsbedingungen, aber auch die Positionierungen der Figuren in einem Werk oder den Aufbau der Bühne und ähnliche Aspekte der Inszenierung.

Monstrativ-narrative Beschreibung: Charaktere, Figuren und Archetypen

Um die notwendige Trennung von Hauptfiguren (hier sind sowohl Protagonist(en), als auch Antagonist(en) gemeint) zu sonstigen Figuren einer Erzählung zu verdeutlichen, soll eine Aussage von Johann Christoph Gottsched betrachtet werden:

„Es muß [...] der Poet seinen Hauptpersonen eine solche Gemüthsbeschaffenheit geben, daraus man ihre künftigen Handlungen wahrschein-

⁹ Licht ist hierbei streitbar, jedoch ist auch das Fehlen desselben ein ggf. gewünschter Aspekt der Inszenierung und somit zentral für die Wirkung eines Werkes.

¹⁰ Computergenerierte Figuren besitzen zwar ebenfalls etwas wie Kleidung, hierbei handelt es sich jedoch um Texturen, also Grafiken, die auf ein im Animationsprogramm erstelltes Modell gelegt werden.

lich vermuthen, und wenn sie geschehen, leicht begreifen kann. Sogleich in dem ersten Auftritte, den sie hat, muß sie ihr Naturell, ihre Neigungen, ihre Tugenden und Laster verrathen; dadurch sie sich von anderen Menschen unterscheidet.“ (Gottsched 2010: 19)

Dieses Zitat verdeutlicht zwei Dinge: Erstens muss sich eine wichtige Figur in einem Werk deutlich von anderen abheben und zweitens müssen alle Entscheidungen und Handlungen einer Figur innerhalb ihrer eigenen Persönlichkeit nachvollziehbar sein. Tatsache ist jedoch, dass aus diesem Zitat einmal mehr deutlich wird, dass die Hauptfigur eines Stückes bereits durch diese Beschaffenheit einen monstrativ-narrativen Doppelcharakter besitzt.

Beim ersten Auftritt einer Hauptfigur muss der *Charakter* deutlich werden, sagt Gottsched. Diese Anforderung macht es unmöglich einen Charakter nur mit einem Namen zu versehen, ggf. noch mit einem Geschlecht und einem Titel oder Stand/Beruf. Dies wäre der Archetyp. Eine Figur, der man bereits an der Nasenspitze ansieht, was diese tut und warum gerade diese Figur die Bühne betreten hat.¹¹



Abbildung 4: Bob der Baumeister. Bildquelle Wikipedia 2016b.

Eines der bekanntesten Beispiele hierfür ist wohl die aus der Kinderunterhaltung bekannte Figur BOB DER BAUMEISTER (BOB THE BUILDER), dessen Auftreten verdeutlicht, was er tut und wer er ist (Abbildung 4). Die Figur des Bobs ist in einer bewusst infantilen Inszenierung eingebettet, da das Sendeformat

¹¹ Die Monstration besitzt, trotz aller offensichtlichen Präsentationsform, eine strukturbildende Metaebene für die Narration. Daher wird eine begriffliche Trennung zwischen Monstration und Metamonstration durchgeführt werden. Dies basiert auf den Ausführungen von Franz und Kalisch 2017, sowie den Ausführungen von Ryan 1991: 125. Dieser Gedanke wird weiter unten erneut aufgegriffen, es erscheint hierbei jedoch zielführend auf die strukturbildenden Fertigkeiten monstrativer Indikatoren hinzuweisen, da „nonnarrative elements flesh out the narrative universe and make it more vivid, without moving the plot forward“ (Ryan 1991: 125). Strukturbildung ist eben kein rein narratives Element, so wie Matthias Brütsch es ausführt (Brütsch 2013: 6). „Brütsch billigt dem Zeigen keine eigene Strukturierungskapazität zu - Der Zeichenmodus der Monstration ist in seiner Sicht ohne syntaktische Dimension. [...] Strukturbildung ist für Brütsch nur als narrative Kompetenz denkbar“ (Franz und Kalisch 2017: 1). Wie bereits erläutert, ist es eben doch möglich, andere strukturbildende Elemente von Dramaturgie und Präsentation herauszustellen, was die Thesen von Michael Franz und Eleonore Kalisch bekräftigt.

für Kleinstkinder konzipiert wurde. Alle Figuren in der Sendung besitzen diese Eigenschaften, um eine sofortige Identifikation zu ermöglichen. Hierbei ist zu berücksichtigen, dass kleine Kinder lernen sollen, was bestimmte Werkzeuge oder Maschinen tun. Folglich ist die Wahl von Dramaturgie und Präsentation dieser Inszenierung kindgerecht. Erwachsene Menschen können diese Werkzeuge oftmals wie selbstverständlich identifizieren. Daher ist BOB DER BAUMEISTER ein gelungenes Beispiel dafür, wie Elemente der Monstration die Charakterisierung einer Figur unterstützen können. Die Figur ist männlich, arbeitet mit Werkzeug und trägt einen Sicherheitshelm. Der Mann besitzt ein freundliches Lächeln und winkt mit dem Arm, um zu grüßen. Das alles sind Informationen, die aus diesem Bild abgelesen werden können, für die keine Episode der Serie bekannt sein muss. Es erschließt sich auf den ersten Blick, dass diese Figur ein Handwerker ist. Dieser Ansatz ist nicht nur auf Protagonisten, sondern speziell auch auf Antagonisten anwendbar.

Es folgt ein radikaler thematischer Bruch. Nun soll dieser Ansatz auf eine Antagonisten-Figur aus einem Horrorfilm angewendet werden. Die Wahl ist auf eine ikonische Manifestation des Bösen gefallen: *Michael Meyers* aus dem HALLOWEEN-Franchise.¹²



Abbildung 5: Michael Meyers aus HALLOWEEN. Bildquelle *Bloody Disgusting* 2015

Abbildung 5 zeigt den ikonischen Horrorcharakter, der laut seinem Erschaffer John Carpenter nicht hätte in mehr als einem Film auftauchen sollen:

„Michael Meyers was an absence of character. And yet all the sequels are trying to explain that. That’s silliness – it just misses the whole point of the first movie, to me. He’s part person, part supernatural force. The sequels rooted around in motivation. I thought that was a mistake.” (Carpenter im Gespräch mit Yamato 2014: k. S.)

¹² Das Franchise umfasst folgende filmische Werke: HALLOWEEN (Carpenter 1978); HALLOWEEN II (Rosenthal 1981); HALLOWEEN: SEASON OF THE WITCH (Wallace 1982); HALLOWEEN 4 (Little 1988); HALLOWEEN 5 (Othenin-Girard 1989); HALLOWEEN 6 (Chapelle 1995); HALLOWEEN H20 (Miner 1998); HALLOWEEN: RESURRECTION (Rosenthal 2002); HALLOWEEN (Remake, Zombie 2007); HALLOWEEN II (Fortsetzung des Remakes, Zombie 2009).

Dennoch wurde Michael Meyers zu einer Kultfigur und einem Inbegriff des Schrecklichen¹³. Allerdings verwässert dieser Ansatz über die Filme hinweg, weil der Figur, welche eine Antithese zu einem Charakter darstellt, zunehmend versucht wurde, Hintergrund und Motivation zu verleihen. In den Remakes wird Michael Meyers so stark definiert, dass die Grenzen zwischen Antagonist und Protagonist zeitweise verschwimmen. In den Remakes ist Michael Meyers ein psychopathischer Killer, der von der Welt zu dem gemacht wurde, was er ist (vgl. Squires 2016: k. S.). Im Originalfilm ist Michael Meyers eine Manifestation des Bösen. Er wird als eine düstere Bedrohung manifestiert, die wahllos tötet und das Ziel verfolgt, seine eigene Schwester zu ermorden. Abbildung 5 zeigt eine Gestalt in einem blauen Arbeitsanzug, mit einer weißen Maske auf dem Kopf und einem Fleischermesser in der Hand. Dieses Bild entstammt dem ersten HALLOWEEN und ist sinnbildlich für die Bedrohung des Antagonisten. Durch die Maske sind die Augen nicht erkennbar und wirken leer, das Messer unterstreicht zudem die Bedrohung. Hier wird etwas Fremdartiges inszeniert, eine von sich aus bedrohliche Gestalt. John Squires fasst es treffend in Worte, wenn er schreibt: HALLOWEEN „introduced the world to a nightmarish boogeyman in the form of ‘The Shape,’ who would of course come to be known by the human name Michael Meyers” (2016: k. S.). “The Shape” – der Umriss, die Gestalt oder die Form – ist eine passende Beschreibung für das Auftreten von Michael Meyers im ersten HALLOWEEN-Film. Aus dem Bild wird deutlich, dass die Figur etwas Schreckliches und Fremdartiges an sich hat. Hier wird ebenfalls eine visuelle Charakterisierung durchgeführt. Tatsächlich morden die meisten Killer in *Slasbern*¹⁴ mit marginalen narrativen Motiven. Der Erste dieser Killer war Michael Meyers und das Motiv hinter seinen Handlungen ist zu keinem Zeitpunkt deutlich, oder besser gesagt, obliegt der Interpretation des Rezipierenden.¹⁵

¹³ Was konkret unter dem Schrecklichen gefasst ist, wird im Kapitel Ästhetik des Schreckens definiert.

¹⁴ *Slasher* sind ein Subgenre des Horrorfilms, das besonders in den 80ern den US-Horrorfilm dominierte und somit prägenden Eindruck auf das Genre als Ganzes hinterlassen hat. Bis heute werden häufig Slasher produziert, die im Grunde nach demselben Muster ablaufen.

¹⁵ Das Alien aus dem gleichnamigen Film ist ein Beispiel für einen Antagonisten, der keine narrative, sondern eine ausschließlich monstrative Charakterisierung erhält (Heuer 2017b). In der Weiterentwicklung des Erzählkosmos wird dem Alien ein weiterführender Hintergrund gegeben. Eine Übersicht zu allen Alien-Filmen und einigen Comics findet sich bei *mellowdramatix.de* im „Spezial: Retrospektive Alien“ (Heuer 2017i). Besonders starken Einfluss auf die Ausdefinition des Virus, das zur Schaffung der Aliens geführt hat, besitzen die Filme *PROME-*

An dieser Stelle kann der Doppelcharakter von Narration und Monstration verdeutlicht werden: Es gibt keine Charaktere, die nicht auch über die Monstration definiert werden. Das narrative Fundament wird durch die strukturbildende Funktion der Metamonstration erweitert und erst durch die Kohärenz von narrativen, monstrativen und metamonstrativen sowie flirrenden Indikatoren zu einem ganzheitlichen Werk. Welche Spielarten und inszenatorischen Mittel hierbei zum Einsatz kommen, liegt zum einen im Ermessen des Dramaturgen und zum anderen im Rahmen des verwendeten Mediums für die Umsetzung des Werkes in seiner finalen Fassung und folglich zu gleichen Teilen im Ermessen des Monstrators (vgl. Kalisch 2014; Franz und Kalisch 2017).

„Das Erzählen dient also der Bearbeitung und Auflösung einer »mich betreffenden Sorge«. Sein Gegenstand muss »mich angehen« oder mir den Eindruck vermitteln, mich anzugehen; und er muss für mich Gegenstand einer Unruhe und Sorge sein, die zu zerstreuen mir Erleichterung und Lust bereitet. [...] Das Erzählen ist ein variationsfreudiges Spiel mit (hypothetischen) Problemlösungsmöglichkeiten, das der Lage entsprechend affektiv aufgeladen und dramatisiert werden kann.“ (Koschorke 2013: 69)

Alles, was um diese Problemlösung herum aufgebaut wird, ist nonnarrativ. In Koschorkes Überlegungen wird deutlich, dass erzählerische Passagen in der Lage seien, „die aus der jeweiligen Komplikation hervorgehende Dynamik als einen zeitlich gestreckten Vorgang miterfahren und durchleiden zu lassen, der sich vor einem offenen Horizont abzuspielen scheint“ (ebd). Dieser offene Horizont schafft die Bühne für alles dramaturgisch und zu vergegenwärtigende Wichtige im Rahmen der Inszenierung.

Setting, Szenario und Stimmung: Ein motivischer Ansatz

Fokalisierung ist der gängige Begriff, der Verwendung findet, wenn eine Erzählperspektive definiert wird (Genette 2010: 121-124). So unterscheidet beispielsweise die Erzählung DER SANDMANN von E.T.A. Hoffmann mehrere Perspekti-

ven. Zum einen die Erzählung der Geschehnisse in der als Brief gefassten Vorrede aus der Innenperspektive von *Nathanael*¹⁶ heraus (Hoffmann 2010: 7-16)¹⁷:

„Etwas Entsetzliches ist in mein Leben getreten! – Dunkle Ahnungen eines gräßlichen mir drohenden Geschicks breiten sich wie schwarze Wolkenschatten über mich aus, undurchdringlich jedem freundlichen Sonnenstrahl.“ (*Nathanael* in Hoffmann 2010: 7)¹⁸

Zum anderen geschieht dies durch den Wechsel zu einem Ich-*Erzähler*, der einen allwissenden Blick zu haben scheint und alles wiedergibt, was *Nathanaels* tragisches Schicksal umfasst (Hoffmann 2010: 21-45):

„Seltsamer und wunderlicher kann nichts erfunden werden, als dasjenige ist, was sich mit meinem armen Freunde, dem jungen Studenten Nathanael, zugetragen, und was ich dir günstiger Leser! zu erzählen unternommen.“ (*Erzähler* in Hoffmann 2010: 21)

„Als Nathanael mit zerschmettertem Kopf auf dem Steinpflaster lag, war Coppelius im Gewühl verschwunden.“ (*Erzähler* in Hoffmann 2010: 45)

Der *Erzähler* ist im vollen Besitz aller Kenntnisse und stellt seiner Erzählung bewusst einige Briefe voran, die verdeutlichen, dass „der im Innern zerrissene Nathanael“ ein Charakter ist, der aus sich selbst heraus die Überzeugungen vertritt, die ihn am Ende in den Freitod treiben (Hoffmann 2010: 45). DER SANDMANN ist auf mehreren Ebenen interessant. Im Kontext dieses Abschnitts soll jedoch ein zentrales Element der narrativ-monstrativen Inszenierung betrachtet werden: Der mehrfache Wechsel der erzählenden Perspektive. Die Geschichte unterscheidet dabei drei Perspektiven, die bereits genannten (*Nathanael* und *Erzähler*) sowie einen Brief von *Clara* an Nathanael. Diese Perspektiven der Erzählung definieren die Fokalisierung.

¹⁶ Im Folgenden werden Figuren in *kursiv* gesetzt, damit eine leichtere Orientierung im Werk möglich ist.

¹⁷ Dies umfasst auch einen Brief von *Clara* an *Nathanael*, die sich besorgt über sein Gemüt zeigt und zur Definition der Innenperspektive von *Nathanael* relevant erscheint.

¹⁸ Dieses Zitat ist ein Beispiel für die Verwendung von *düsterer Präfiguration* als Element von Geschichten, die sich schrecklicher Motive bedienen. Siehe hierzu das Kapitel *Düstere Präfiguration*.

Für ein Gesamtverständnis von *Szenario* und *Stimmung* ist ein Beachten von Erzählperspektiven von größter Wichtigkeit. Hierbei ergeben sich neben der *Fokalisierung* weitere Aspekte. Denn die narrative Fokalisierung eines Werkes ist nur ein Element der Stimmung und liefert die Perspektive auf das Szenario. Um hier einen weiteren Gedanken hineinzubringen, soll ein Zitat von Gotthold Ephraim Lessing die drei „dramatischen Gesetze der Alten“ in Erinnerung bringen:

„Die Einheit der Handlung war das erste dramatische Gesetz der Alten; die Einheit der Zeit und die Einheit des Ortes waren gleichsam nur Folgen aus jener, die sie schwerlich strenger beobachtet haben würden, als es jene notwendig erfordert hätte [...] sie ließen sich diesen Zwang einen Anlaß sein, die Handlung selbst so zu simplifizieren, alles Überflüssige so sorgfältig abzusondern, daß sie, auf ihre wesentlichen Bestandteile gebracht, nichts als ein Ideal von dieser Handlung ward, welches sich gerade in derjenigen Form am glücklichsten ausbildete, die den wenigsten Zusatz von Umständen der Zeit und des Ortes verlangte.“ (Lessing 2010: 29-30)

Es ergeben sich hieraus als sinnvolle Ansatzpunkte die Betrachtung des Ortes, hier zuvor in der narrativ-monstrativen Kategorie *Szenario/Stimmung* verordnet, und der Zeit, die hier sowohl als temporale Eigenschaft der Narration als auch als manipulierbares Element der Monstration verstanden werden kann (man denke hierbei an die Montage). Zusätzlich ergibt sich in der Folge eine notwendige Betrachtung des Raumes, im Englischen „Space“, der vom Niederländer Mieke Bal wie folgt eingeordnet wird: „The concept of space is sandwiched between that of focalization [...] and that of place [...]“ (Bal 2009: 134). Das Konzept des Raumes ist somit zum einen abhängig von der durch die Fokalisierung definierten Erzählperspektive und zum anderen durch das semantische Element des Ortes, an dem die Geschichte stattfindet. Ferner ist eine Betrachtung des Raumes hierbei sinnbildend, da es sich um einen wichtigen Aspekt von Sichtbarkeit und Erzählung („visuality and narrative“) handelt (Bal 2009: 134). Robert McKee definiert den Rahmen einer Geschichte durch die vier Dimensionen des *Settings*: „*Period, Duration, Location, Level of Conflict*“ (McKee 2014: 68; Hervorhebung im Original). Im Detail versteht McKee darunter folgendes: „PERIOD is a story’s place in time“ (ebd.), „DURATION is a story’s length through time“, „LOCATION is a story’s place in space“ und „LEVEL OF CONFLICT is the story’s position on the hierarchy of human struggles“ (ebd.: 69). Diese Definitionen sind

griffig und führen alle über einen gleichen Ansatz zum Ziel, der Positionierung eines Begriffes durch die Zuordnung zu einem Element der Erzählung. Auffällig ist hierbei, dass *Period* und *Location* eine Definition über ihren Platz/Ort in der Zeit bzw. dem Raum erhalten. Das *Level of Conflict* wird durch die Positionierung im System des charakterlichen Zwists verstanden. Die *Duration* definiert sich selbst durch die Dauer, welche den Zeitraum der Erzählung und nicht des Erzählens als Prozess meint.

In diesem Zusammenhang ist ein Schaubild von André Gaudreault interessant, da dies ebenfalls die Definitionsbasis von Chatman verwendet, die Narration in *Story* und *Discourse* aufzuteilen. Beachtenswert ist hierbei die deutliche Simplifikation des Schaubildes gegenüber dem von Chatman (Abbildung 6) durch eine Aufteilung in die erzählte Geschichte und den Erzähler der Geschichte. Beide gehen aus der Narration hervor und werden zugleich von dieser geschaffen (Gaudreault 2009: 59).

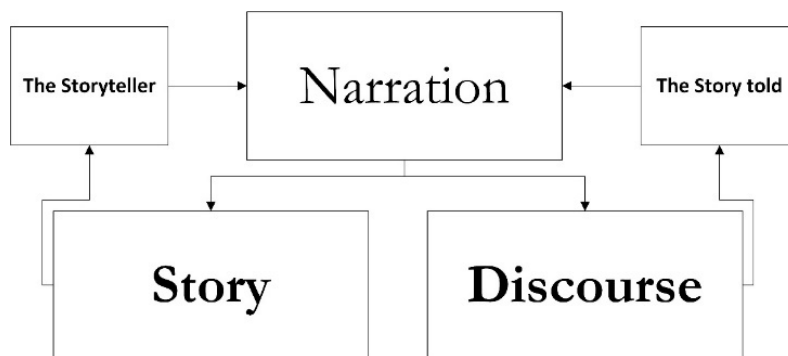
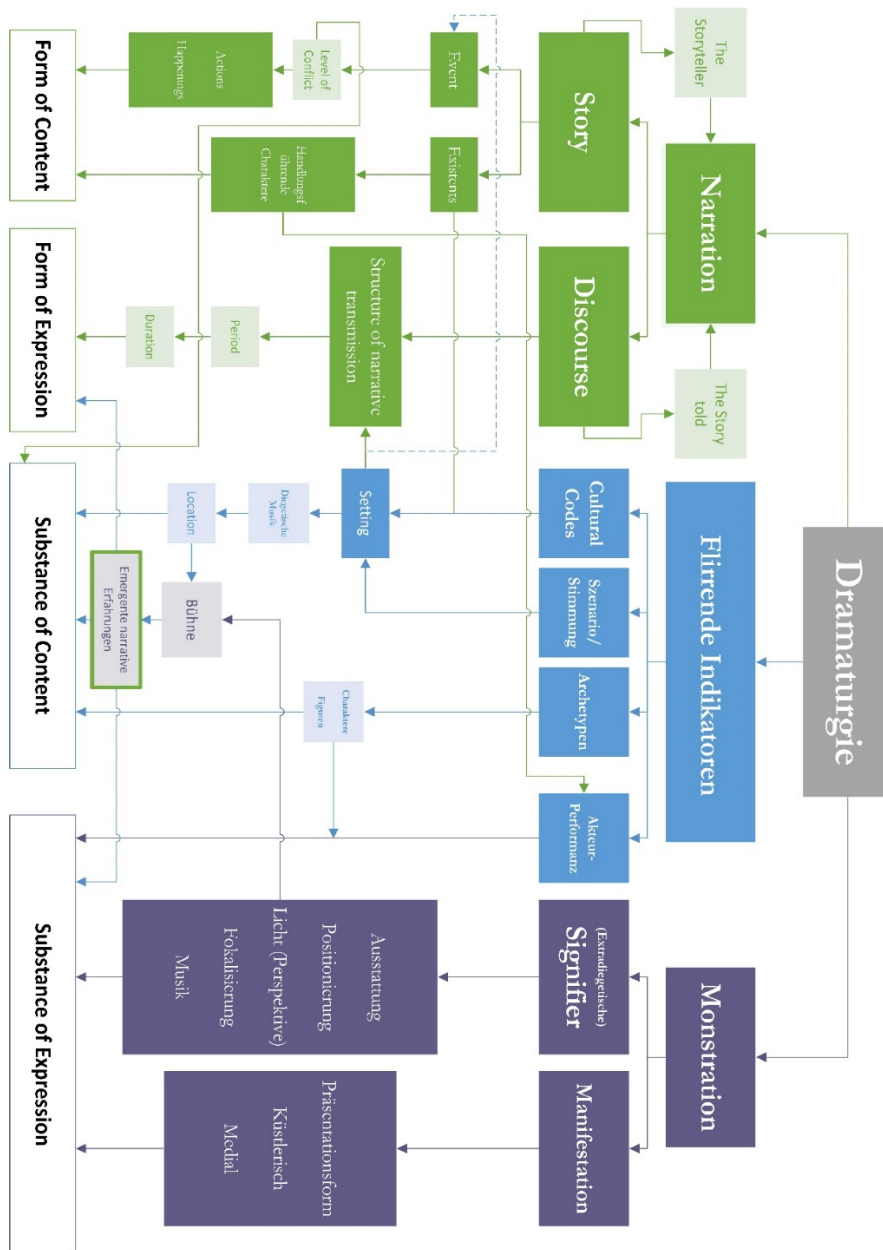


Abbildung 6: Schaubild nach Gaudreault 2009: 59.

Wird dieser Ansatz in das bisher erstellte Schaubild übernommen und fügt man zudem die *Fokalisierung* als Erzählperspektive im Bereich der Monstration ein, verändert sich das Schaubild wie nachstehend. Zu beachten ist hierbei, dass *Settings* und *Characters* verschoben bzw. umbenannt wurden. Hierbei ist *Settings* in die flirrenden Indikatoren verlagert worden, wie aus den oben genannten Ausführungen sinnvoll erscheint. Zudem sind alle Figuren, außer *handlungsführende Figuren* (Protagonist, Antagonist, ggf. Sidekick), ebenfalls in das Segment der flirrenden Indikatoren verlagert worden, weil diese nach durchgeführter Diskussion dort zu verorten wären.



Das dramaturgische Modell: Narration, flirrende Indikatoren und Monstration. Basierend auf: Chatman 1980; Barthes 1972; Gaudreault 2009; McKee 2014; Genette 2010; Bal 2009; Lessing 2010, erweitert um Gedanken des Verfassers. Das Schaubild wurde vom Autor dieser Arbeit erstellt.

Abbildung 7: Schaubild Dramaturgie und Präsentation. Version 2.

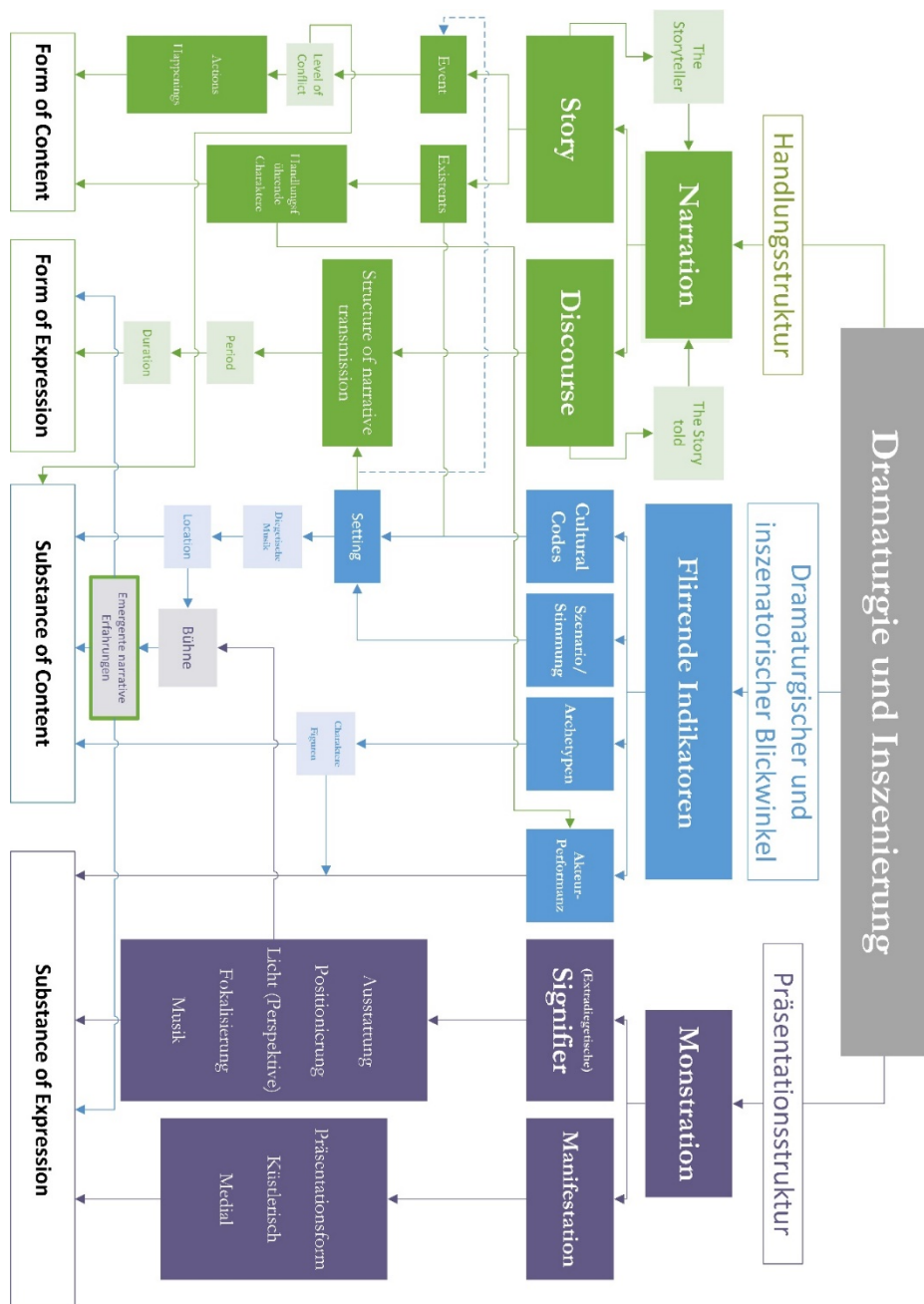
Das erarbeitete Schaubild verdeutlicht eindrucksvoll die Komplexität des Zusammenspiels von Narration und Monstration. Durch die unterschiedlichen Bezüge verschiedener Elemente aufeinander und zueinander könnte der Gedanke entstehen, dass es keine notwendige Unterscheidung von Narration und Monstration zueinander gibt und alles Dramaturgische und Präsenzierte ohnehin im Werk beheimatet sei. Tatsache ist allerdings, dass Narration in der Auffassung von André Gaudreault für nichttextuelle, sondern darstellende Werke von der Perspektive des Erzählers hin zu der eines Monstrators wechselt. Diesem Ansatz verleiht er wie folgt Ausdruck: „This is because staged narrative, like film narra-

tive, is presented to the viewer by means of a series of ‚demonstrative languages‘ and a multitude of expressive means“ (Gaudreault 2009: 72). Gaudreault selbst erkennt somit nicht den eigentlichen Doppelcharakter von Monstration und Narration, der in allen medialen Formen existiert. Das klassische narrative Element der Fokalisierung dem Bereich der Monstration zuzuordnen, mag radikal erscheinen, doch ist nicht bereits die gewählte Form der Präsentationsperspektive eine Entscheidung, die beeinflusst, wie eine Geschichte vor Augen geführt wird? Die Basis von Gaudreaults Ausführungen sind richtungsweisend, doch durch die klare Fokussierung seiner Thesen zur Anwendung für eine Unterscheidung von Text zu Film, limitiert er sich und seine Thesen – bewusst oder unbewusst – so dass eine klare Ausdeutung der Möglichkeiten nicht gegeben ist. Obwohl Gaudreault, wendet man seinen Gedanken der Monstration auf eine vergleichende Dramaturgie der Medien an, bereits eine Basis schafft, um Mediendramaturgie vergleichen zu können. Laut Gaudreault kann ein Monstrator etwas weitaus leichter als ein Erzähler erschaffen, das eine Substanz besitzt, die für sich selbst erzählt, ohne einen Erzähler zu besitzen (Gaudreault 2009: 78, unter Berücksichtigung von Christian Metz). Im Umkehrschluss kann eine Erzählung ebenfalls eine glaubhafte Umgebung vor Augen führen, die beiden Aspekte der Dramaturgie bedingen sich, wie Eleonore Kalisch ausführt (Kalisch 2014). Aus diesem Grund wird der hier erarbeitete Ansatz sich auf den Grundgedanken von Narration und Monstration begründen. Wendet man nun im nächsten Schritt die Kategorien *Handlungsstruktur*, *Präsentationsstruktur*, *Dramaturgischer und inszenatorischer Blickwinkel* sowie eine *Medienspezifische Bedingtheit von Dramaturgie* (Kalisch 2014: 18-19) auf das Modell an, wird deutlich, dass eine weitere Spezifikation durch diese Kategorien möglich wird. Zunächst soll eine *Medienspezifische Bedingtheit von Dramaturgie* außer Acht gelassen werden, denn das Themenfeld *Medium* wird im nächsten Kapitel diskutiert werden. Die *Handlungsstruktur* entspricht den grünen Bereichen des Schaubildes und umfasst alle Bereiche der strukturellen Narration. Die *Präsentationsstruktur* umfasst die violetten Segmente der Grafik und definiert dadurch die monstrativen Aspekte der Dramaturgie. *Dramaturgischer und inszenatorischer Blickwinkel* finden sich in der blauen Kategorie, die hier als *flirrende Indikatoren* betitelt ist. Diese Kategorie enthält viele ambivalente Elemente, die im Spannungsfeld von *Handlungsstruktur* und *Präsentationsstruktur* zu finden sind. Sie sind weder der einen noch der anderen Kategorie zweifellos zuzuordnen

und entstehendurch die vom Betrachter eingenommene Perspektive bzw. den Blickwinkel auf die Kategorien: Sie flirren zwischen beiden Zuständen und müssen daher gesondert betrachtet werden. Deutlich wird nun auch die Qualität der Feststellung von Eleonore Kalisch:

„Während Dramaturgie die konstitutiven Bestandteile der szenischen Gesamtform in ihren Wechselbeziehungen analytisch aufbereitet und zusammenführt, hat die Inszenierungsarbeit dafür zu sorgen, dass die Strukturierung des Geschehens in der Wahrnehmung der Zuschauer erfahrbar wird. Anders gesagt, der dramaturgische Blick richtet sich auf die *Strukturierungsleistung* der Aufführung, der inszenatorische Blick auf die *Evidenzeffekte*, in denen das Gesamtgefüge die Sinne affiziert und sich dem Verständnis erschließt.“ (Kalisch 2014: 19, Hervorhebung im Original)

In der Folge sollte nicht nur von einem Modell der Dramaturgie, sondern einem Modell von Dramaturgie und Präsentation gesprochen werden. Aus diesem Grund sind diese im Ursprung des Schaubildes ausgewählt worden. Auf diese Weise wird deutlich, dass ein Modell zur Analyse von Dramaturgie und Präsentation weitgehend losgelöst vom Medium möglich ist. Dies ist der erste Schritt hin zu einem vergleichbaren medienspezifischen wie auch intermedialen und transmedialen Zugang zu medialen Werken.



Das dramaturgische Modell: Narration, narrative Monstration und Monstration, erweitert um die Kategorien von Eleonore Kalisch 2014: 18-19. Basierend auf Chatman 1980; Barthes 1972; Gaudreault 2009; McKee 2014; Genette 2010; Bal 2009; Les-sing 2010, erweitert um Gedanken des Verfassers. Das Schaubild wurde vom Autor erstellt. Für weitere Darstellungen des Mo-dells werden die bereits genannten Einflüsse nicht erneut benannt werden.

Abbildung 8: Schaubild Dramaturgie und Präsentation. Version 3.

An diesem Punkt kann festgehalten werden, dass ein Werk immer auf Dramaturgie und Präsentation angewiesen ist. Ferner wird deutlich, wie stark die unterschiedlichen Faktoren miteinander verwoben sind, sodass eine klare Abgrenzung von Kategorien mit jedem Arbeitsschritt komplexer erscheint. Hierbei sollte be-achtet werden, dass je stärker von einem Werk abstrahiert wird, desto geht mehr dieses Werkes in der Betrachtung verloren. Aus diesem Grund wurde ein umfas-sendes und verwobenes System erstellt, welches sich sowohl der Handlung, der Darstellung als auch einem umfassenden Fundus an Optionen bedient, wodurch

beispielsweise auch kulturelle Einflüsse auf die Dramaturgie und Präsentation eines Werkes möglich werden, auch wenn die zugrundeliegenden Thesen einem westlichen Diskurs entsprechen.¹⁹

In der Folge hat Eleonore Kalisch den Doppelcharakter der Plotkonstruktion und der Akteursstruktur in der Dynamik von Figurationsbildung, -wechsel und auflösung bereits erkannt, der nun entlang verschiedener narrations- und dramaturgietheoretischer Ausführungen belegt wurde. Unter Berücksichtigung mehrerer verschiedener Ansätze ist eine Struktur geschaffen worden, die eine Vielzahl von Optionen zur Analyse dramaturgischer und/oder präsentierender Perspektiven ermöglicht. Im folgenden Kapitel wird es von zentraler Bedeutung sein, eine weitere Ebene einzuführen: das Medium. Bevor dies jedoch geschieht, soll verdeutlicht werden, warum die vorliegende Arbeit einen motivischen Ansatz zur vergleichenden Analyse von Dramaturgie verwendet.

Motive des Schreckens als dramaturgisch-inszenatorischer Ausgangspunkt für eine vergleichende Analyse von Dramaturgie

Nahezu jede mediale Inszenierung verwendet Motive: Abbilder von bekannten Objekten, Orten oder Personen. Im Horrorgenre wird oftmals mit einer Palette von Motiven gearbeitet, die, je nach Subgenre, zum Einsatz kommen oder für das Genre als unbedingte inszenatorische Elemente erscheinen. Aus diesen Motiven heraus können Geschichten und ganze Werke entstehen. Hierbei sind die Motive etwas abstrakter zu betrachten, als etwa eine Kirche oder ein Baum. Es sind oftmals Motive, die bereits auf das Zentrale des Schrecklichen hin konzipiert sind und dadurch die Inszenierung auf einer monstrativen Ebene prägen, die narrativ eingebettet wird. In diesem Zusammenhang sei auf drei unterscheidbare dramaturgische Ausgangssituationen bzw. Szenarien hingewiesen, denen jedes (für diese Arbeit gesichtete) Werk des Horrors unterliegt: *düstere Konfiguration*, *düstere Präfiguration* und *düstere Manifestation*. Zu diesen folgt ein eigener Abschnitt, doch schon an dieser Stelle lässt sich festhalten, dass diese Szenarien die Form und Substanz des Inhaltes definieren, was auf einer sowohl narrativen als auch monstrativen

¹⁹ An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass der Autor sich bereits umfassend mit Werken aus Asien beschäftigt hat und an dieser Stelle den Fokus der vorliegenden Arbeit nicht verrücken möchte. Es wäre beispielsweise möglich, die musikalische Unterstützung des japanischen K buki in den Kontext des Modells zu stellen, was eine Verbindung zwischen *Cultural Codes* und *diegetischer Musik* bed rfte, die in dem System vorhanden sind, das diese Arbeit vorstellt.

Ebene geschieht. Die Form und Substanz des Ausdrucks werden hingegen zum einen narrativ motiviert, zum anderen durch das gewählte Medium, welches die Optionen von Monstration und Narration in der dramaturgisch motivierten Präsentation definiert.

Das Horrorgenre definiert vieles über den Tod, wie Paul Wells feststellt:

„The horror genre is predominantly concerned with the fear of death, the multiple ways in which it can occur, and the untimely nature of its occurrence. The central generic image of the corpse reminds the viewer of extinction. Anxiety arises, thereafter, from the conceptualisation of the ‘un-dead’, which resists the notion of finality and demonstrates the perpetual agonies of a non-corporeal or sub-human existence. In this model every monster is the promise of death and demise, and crucially ‘difference’.” (Wells 2000: 10)

Neben dem Tod als zentrales Thema, oder besser gesagt dem Tod als zentraler Angelpunkt für Horrorinhalte, ergeben sich daraus weitere Motive, die im Detail im Kapitel Ästhetik des Schreckens diskutiert und definiert werden. Um schon an diesem Punkt der Arbeit einen Denkanstoß zu geben, sollen einige dieser Motive aufgelistet werden, die sich in verschiedene Kategorien einteilen lassen. Diese Kategorien begünstigen sich zum Teil gegenseitig und verdeutlichen den monstrativ-narrativen Doppelcharakter in der Horrordramaturgie. Um das Konzept zu veranschaulichen, soll ein weiteres Schaubild folgen, welches vom Zentrum der Motive ausgehend in narrative und monstrative Kategorien führt, die zu beispielhaften Schreckensmotiven führen können. Folgt man dem Ansatz von Hans Jürgen Wulff, so bedarf jede Dramaturgie einer Störung der natürlichen Ordnung (vgl. Wulff 1990: 11). Ausgehend von diesem Ansatz ist es möglich, dass diese Störung durch etwas Natürliches oder Unnatürliches ausgelöst wird und wäre folglich mit dem „Call of Adventure“ zu vergleichen (vgl. Campbell 2008). Ausgehend von diesem Ansatz ist festzustellen, dass das Schreckliche auf jedes Stück klassischer Dramaturgie aufgesetzt werden kann, wodurch ein dramaturgisch motiviertes Werk entsteht, dass sich zentral dem Schrecklichen widmet und somit eine Nutzbarkeit von Schrecken in jedem dramaturgisch motivierten Inhalt möglich scheint. Das nachstehende Schaubild (Abbildung 9) verdeutlicht auch diese Möglichkeit einer Aufpfropfung des Schrecklichen auf alle Formen von Dramaturgie, Präsentation eines Medieninhaltes und Genres. Damit wäre das Schreckli-

che als ein Motiv entlarvt, dass in allen Dramaturgien zum Einsatz kommen kann, wie bereits ausführlich für das Foltermotiv von mir verdeutlicht wurde (Heuer 2013: 45-82). „Das Foltermotiv [...] wird vermutlich weiterhin ein gängiges Element der Dramaturgie von Filmen bleiben, da es sich bereits im Mainstream-Film etabliert hat“ (Ebd: 94). Das angefügte Zitat verdeutlicht den Beleg des Foltermotivs für das Medium Film. Diese Arbeit wird anstreben, diesen Ansatz auf eine transmediale Perspektive zu heben und um einige weitere Motive zu erweitern. Schrecken als Motiv und folglich die Inszenierung von Schreckensmotiven als Werkzeuge der Dramaturgie zu werten, erscheint in diesem Kontext als vielversprechend.

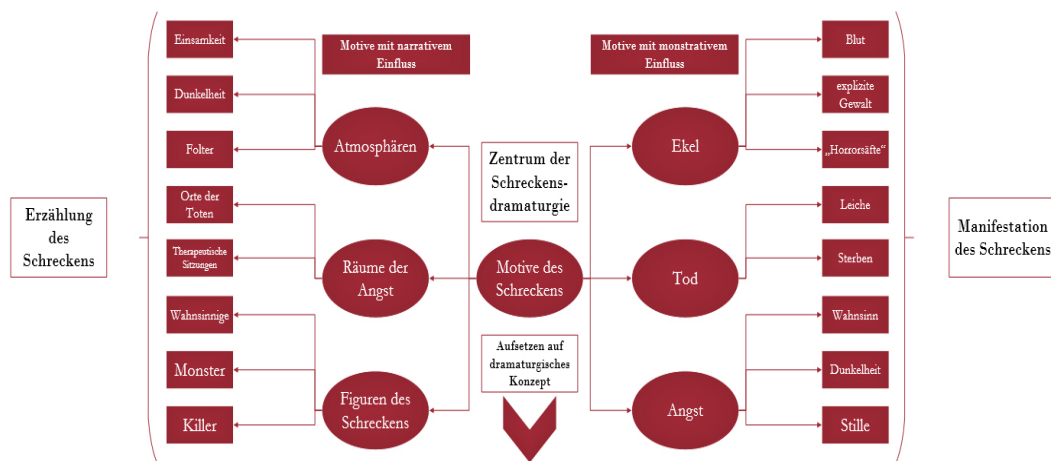


Abbildung 9: Motive des Schreckens und Schrecken als Motiv der Dramaturgie. Erstellt vom Autor.

Medienspezifik, Intermedialität und Transmedialität

Marshall McLuhan definiert das Medium selbst als jene Botschaft, die es vermitteln soll (McLuhan 2010: 7-23). Später folgert er, dass ein gewählter Kanal und somit ein gewähltes Medium, einen direkten Einfluss auf die Aussage einer Botschaft besäße (McLuhan und Fiore 2008). Wenngleich dieser Ansatz von einigen Wissenschaftlern hinterfragt und die Relevanz von McLuhan herabgewertet wird (vgl. Faulstich 2002), gelten diese Erkenntnisse weitgehend als anerkannt und bedeutsam. Hierzu stellt Werner Wolf korrekt fest, dass McLuhans bekanntester Ausspruch „zweifelsohne übertrieben“ sei, jedoch deutlich mache, dass die „literaturvermittelnden Medien“ nicht als einfache „zu vernachlässigende Übertragungskanäle“ wahrgenommen werden sollten, „sondern jedes von ihnen [...] einzeln wie auch in Kombination miteinander Form und Inhalt der vermittelten Literatur beträchtlich“ beeinflussen (Wolf 2014: 14). Für Jörg Robert ist McL-

uhans Ansatz einer der beiden zentralen für die Intermedialität, denn „Lohnender scheint es von den verschiedenen Phänomenen und Problemen der Intermedialität auszugehen: *Ilias* und *Odyssee* [Verfasser Homer, Anmerkung T. Heuer] spiegeln nicht nur eine archaische mündliche Technik, sie reflektieren sie auch von der Warte eines neuen Mediums aus“ (Robert 2014: 12). Folgernd stellt Robert fest, dass in dieser Form das von Marshall McLuhan definierte Medienevolutionsgesetz²⁰ (McLuhan 2010: 12-20) bestätigt werde, „wonach der Inhalt eines Mediums immer ein anderes – und zwar: älteres Medium“ sei (Robert 2014: 12). Während McLuhans Betrachtung eine Verbindung verschiedener Technologien und Künste als Ideal vermittelt, wird von Jörg Robert als zweiter Ansatz jener aus Lessings *Laokoon* aufgezeigt (Lessing 2012: 115-129), der ohne Zweifel vielversprechend erscheint, indem er eine Zersplitterung von Kunstformen und Medieninhalten und in der Folge eine klare Trennung dieser fordert. Robert bezeichnet diese beiden zentralen Ansätze als „Hybridisierung“ (McLuhan) und „Transgression“ (Lessing) (Robert 2014: 14-19). Irina O. Rajewsky stellt fest, dass eine „Abschottung“ gegenüber einzelnen Medien nicht mehr aktuell erscheint. „Eine solche Abschottung scheint in Anbetracht einer *multimedialen Prägung der Realitätserfahrung und eines zunehmend intermedial operierenden künstlerischen Schaffens obsolet zu werden“ (Rajewsky 2002: 1).

Für den Ansatz einer vergleichenden Dramaturgie der Medien erscheint es in diesem Kontext unumgänglich, diesen Diskurs zu öffnen.²¹ Hierbei soll jedoch ein Ansatz gewählt werden, der zunächst spezifische Medienformen aufgreift und anschließend den Intermedialitätsdiskurs eröffnet, um einen Zugang zu medialen Erzählformen zu schaffen. Abgrenzung erscheint als ein zentrales Momentum, daher wird ein Zugang über das Genre gewählt. Hierbei wird deutlich, dass die Künste und die Medien scheinbar nicht denselben Regeln unterliegen. So ist es

²⁰ McLuhan schreibt im Original: „The effect of the medium is made strong and intense just because it is a given another medium as ‘content’. The content of a movie is a novel or play or an opera. The effect of the movie form is not related to its program content. The ‘content’ of writing or print is speech, but the reader is almost entirely unaware either of print or of speech.“ Weitergehend stellt er fest: „The serious artist is the only person able to encounter technology with impunity, just because he is an expert aware of the changes in sense perception“ (McLuhan 2010: 19).

²¹ Da das Feld von Intermedialität und Komparistik der Künste zu groß ist, um es in dieser Arbeit ganzheitlich zu behandeln, wird dieser Komplex lediglich streifend behandelt werden. Es entstehen einige Ansätze, die für weitere Forschung offenbleiben, da die vorliegende Arbeit nicht den Anspruch auf Vollständigkeit erhebt.

beispielsweise möglich, dasselbe Motiv im selben Medium vollkommen unterschiedlich auszudeuten.

Als veranschaulichendes Beispiel soll hier der Vampir im Bewegtbild gelten, genauer das Motiv des Vampirgrafen *Dracula*. Das Medium gibt einen Inszenierungsrahmen vor, der jedoch auf verschiedene Art mit Inhalt gefüllt werden kann. Dabei scheinen Dramaturgie und Inszenierung von großer Bedeutung zu sein. Viele werden bei *Dracula* im Bewegtbild an *NOSFERATU* (MURNAU 1922) denken, der 1922 in der Zeit des deutschen expressionistischen Filmseins der ersten filmischen Adaptionen des Briefromans *DRACULA* (Stoker 2003) darstellt und bis heute als Kunstwerk angesehen ist. Alternativ kann dieses Motiv jedoch auch als Animationsfilm aufgegriffen werden, bei dem die Grenzen zwischen Malerei, Zeichnung und Bewegtbild verschwimmen – was im modernen Film anhand von Compositing durch Computertechnik und Digitalisierung auch im Spielfilm Einzug gehalten hat, sodass hierbei ein breiteres Medienverständnis angewendet werden muss als noch 1922.

Neben *NOSFERATU* sollen zwei Serien als Beispiel dienen: zum einen die britische Serie *COUNT DUCKULA* (Hall und Cosgrove 1988-1993) und zum anderen die japanische Anime-Serie²² *HELLSING* (Iida 2001-2002), bei der eine britische Ge-



Nosferatu (*Nosferatu* 2017)



Graf Duckula und sein Gefolge
(Hall und Cosgrove 1988-1993, Episode 1: 00:02:55)



Alucard (Iida 2001-2002, Episode 1: 00:10:53)
Abbildung 10: Vampir motive am Beispiel Dracula

²² Anime ist die Beschreibung für alle Formen von Animationsfilmen/-serien in Japan. Es stammt vom englischen Wort Animation ab und ist im Grunde die Kurzform davon. Im deutschen Sprachgebrauch wird mit Anime eine spezielle Form von Animationsfilmen/-serien bezeichnet, die charakteristische Merkmale von japanischer Inszenierung besitzen. Hierzu bekannte Beispiele sind *AKIRA* (Ôtomo 1988), *GHOST IN THE SHELL* (Oshii 1995), *RECORD OF LODOSS WAR – DIE CHRONIKEN DER LODOSS KRIEGE* (Makino et al. 1990) oder *DRAGON BALL* (Toriyama, Akira (Erfinder, Autor) 1986-1989).

heimorganisation gemeinsam mit dem Vampir *Alucard* gegen übernatürliche Kreaturen und Monster vorgeht. Der Titel bedient sich bei dem Namen des Gegenspielers von *Dracula* aus Bram Stokers Roman, *Dr. Abraham van Hellsing*. Während der Protagonist den Namen *Alucard* trägt, was ein Anagramm von *Dracula* ist.

Die erste Serie ist für Kinder geschrieben und als Komödie konzipiert, man beachte, Vampire sind ein Motiv des Schreckens und daher eigentlich nicht für Kinderunterhaltung prädestiniert. Zwar enthält COUNT DUCKULA, oder im Deutschen GRAF DUCKULA, auch eine Ebene von Humor, die sich für Kinder nicht zwingend erschließt, ist aber insgesamt bunt und fröhlich. Der Protagonist lebt mit einer tollpatschigen Haushälterin (*Nanny*) und einem Diener der Grafendynastie (*Igor*) zusammen. *Duckula* selbst ist Vegetarier und verabscheut Blut. Das allein ist bereits ein Kuriosum und verklärt das Vampirmotiv als solches, da Vampire sich am Blut der Lebenden laben (vgl. Bartlett und Idriceanu 2005; Weinstock 2012; Seeßlen und Jung 2006: 18-30). Unter anderem dadurch entsteht das Schreckliche an diesem Motiv. Um dieses kindgerecht zu gestalten, wird es in mehreren Serien abstrahiert, sodass die eigentlich monströsen Kreaturen stark vermenschlicht dargestellt werden können (z. B. DIE KETCHUP-VAMPIRE (Zapletal et al. 1991-1994)). Hier wird deutlich, dass nicht nur das Medium, sondern besonders auch der Inhalt, mit dem es versehen wird, einen augenfälligen Einfluss darauf hat, wie dieser wirkt und was thematisiert wird. Ebenfalls wird deutlich, dass neben dem Medium auch der Medieninhalt eine zentrale Auswirkung darauf hat, was wie präsentiert wird. In der Folge erscheint eine Diskussion über eine Abgrenzung des Medialen von der Komparistik der Künste als notwendig, denn Form und Inhalt sind im finalen Werk innerhalb des Mediums untrennbar miteinander verbunden. Beachtet werden muss ebenfalls, dass durch die literarische Vorlage bereits intermediale Werke in diesem Beispiel verwendet werden. Als Einstieg soll zunächst der „Arbeitsbegriff von ‚Intermedialität‘ als Wechselbeziehung und Interaktion zwischen Medien“ von Werner Wolf verwendet werden (Wolf 2014: 12). Intermediale Inhalte sind jene Inhalte, die inhaltlich oder durch ein Zusammenfügen mehrerer Medienformen mit einander verbunden sind. Klassische Beispiele sind hier Romane, die als Vorlage für Filme dienen, sowie es in dem obigen Beispiel der Fall ist. Dieser Ansatz erscheint zunächst funktional. Jeder Mensch ist ständig mit intermedialen Werken konfrontiert. In Spielfilmen wird Musik verwendet, Bücher haben Einbände mit einem Titelbild,

was bereits als intermedialer Bezug gilt. „Einbände und deren bildliche, textuelle und materielle Gestaltung erfüllen hoch wichtige Funktionen [...] z. B. literarische Gattungen markieren und entsprechende Erwartungen wecken“ (Wolf 2014: 14). Gleiches gilt ebenso für Filmtrailer, DVD-Cover oder weiter gefasst für alle Verpackungen von Medieninhalten, die zugleich Werbewirkung und Informationsvermittlung zur Aufgabe haben. In der Folge entlarvt sich der Ansatz von Wolf als ein hybrider, um den Begriff von Robert aufzugreifen, der weite Teile von McLuhans Ausführungen und Gedanken konkret für intermediale Werke anwendet (vgl. McLuhan 2010; Robert 2014: 16-17).

Es bleibt zu erwähnen, dass McLuhan mit seinen Medienparadigmen leicht verständliche, aber nicht zwingend prägnante Aussagen formuliert hat. Das Medium ist die Botschaft, aber nur insoweit, als ein Medium spezifische Eigenschaften besitzt, die verwendet werden können, um eine Botschaft (also den Inhalt) zu vermitteln. Ein älteres Medium kann nur dann den Inhalt eines Neuen bestimmen, wenn die spezifischen Eigenschaften beider Medien Überlappungen besitzen. An diesem Punkt mag es sein, dass der Inhalt eines Buches in einem Film aufgegriffen werden kann, dieser jedoch nicht in textueller Form dargeboten wird. Text ist – spätestens nach dem Ende der Stummfilmzeit – ein wenig relevanter Inhalt für den Film. Der erste Film überhaupt *L'ARRIVÉE D'UN TRAIN À LA CIOTAT* der Gebrüder Lumière von 1895²³ belegt diesen Gedanken (HistorieTube 2011). Es gibt eine Texttafel zu Beginn und der Rest ist ausschließlich das Einfahren eines Zuges in einen Bahnhof. Das ist zunächst Spektakel, nämlich jenes Spektakel, zeigen zu können, dass Teile der Wirklichkeit in Bewegung gespeichert werden können (Gunning 2006; Heuer 2016b). Dabei orientiert sich dieser Film nicht an anderen Medien – allenfalls an der Photographie – besonders nicht inhaltlich. Denn die verbreitetsten Medien dieser Zeit waren Bücher, mit fiktionalen und dramatisierten Inhalten. McLuhan erkennt den Einfluss unterschiedlicher Medien aufeinander, aber dies als festgeschriebenes Gesetz zu definieren, erscheint nicht stringent valide zu sein.

²³ Die erste Vorführung des Werkes fand im Januar 1896 statt, daher finden sich unterschiedliche Jahreszahlen für diesen Film. Hier wird 1895, das Jahr der Produktion verwendet.

Abgrenzung von der Komparistik der Künste

„Gegen Ende der Aufklärung begann die zwischen den Einzelkünsten errichtete Mauer zu zerbröckeln. Die Vorromantiker, Romantiker und Neuromantiker predigten vielfach das Doppel-Evangelium von Synästhesie und Symbiose [...]“ (Weisstein 1992: 16). In der Einleitung zu *Literatur und Bildende Kunst* stellt Ulrich Weisstein den Stand der „Comparative Arts“ – zu Deutsch die „Komparistik der Künste“ – vor, also den Forschungsstand zum Themenkomplex von Verschmelzung, Verbindung und Abgrenzung einzelner Künste zueinander. Neben Literatur, Architektur, Plastik und Musik „verbesserten seit etwa 1865 die Bildenden Künste“ ihre Position „gegenüber anderen Medien und wurden bald nach der Jahrhundertwende zum Leitbild des Avantgardismus, wenngleich nicht des Modernismus“ (ebd.: 17). Die Literatur habe sich „nach dem Siegeszug des Films“ fortan an den „Sehkünsten“ orientiert, zu der sich „auch die Photographie gesellte“ (ebd.). Die Literatur nahm diese zum Vorbild und „übernahm deren Technik“, so Weisstein weiter (ebd.). Hier wird eine Dualität deutlich, auf die Weisstein verpasst hinzuweisen: Der Film als neueres Medium versucht zunächst durch Spektakel zu überzeugen (vgl. Gunning 2006) und weniger durch Erzählungen. Dennoch wird bereits sehr früh mit narrativen Elementen im Film experimentiert. Das neue Medium orientiert sich hierbei an bestehenden Künsten bzw. Inhalten für spezifische Medien (Theater, Literatur, Fotografie, Malerei), etwas, dass immer wieder festgestellt werden kann, wenn eine neue Medientechnologie zum Einsatz kommt und bereits von Marshall McLuhan proklamiert wurde (zu beachten sind hier die Einschränkungen, die bereits weiter oben gemacht wurden):

„The effect of the medium is made strong and intense just because it is given another medium as ‘content’. The content of a movie is a novel or play or an opera. The effect of the movie form is not related to its program content. The ‘content’ of writing or print is speech, but the reader is almost entirely unaware either of print or of speech.” (McLuhan 2010: 19)

Interessant an den Ausführungen von Ulrich Weisstein ist hierbei, dass die Literatur sich am Film und der Fotografie orientiert habe. Sie wurde folglich beschreibender, bildhafter in den Inhalten ihrer Werke. Weisstein stellt für die Künste um 1900 etwas bis dahin Einmaliges heraus: „Grade in den Sternjahren

der modernen Kunst erfolgte das Debut der Wechselseitigen Erhellung der Künste, die freilich zunächst keinerlei Anspruch darauf machte, ein wissenschaftliches Fach oder gar eine akademische Disziplin zu sein“ (Weisstein 1992: 17). Diese Erkenntnis steht jedoch im Widerspruch zu Lessings Ausführungen in Kapitel XVI und XVII des *Laokoon*. „Der Poet will nicht bloß klar und deutlich seyn; hiermit begnügt sich der Prosaist“ (Lessing 2012: 123), definiert Lessing. Er selbst belegt seine Ausführungen anhand der Beschreibung des Schildes des Achills aus Homers *Iliad*.²⁴ Nach Lessing unterscheidet sich hierbei der Poet als Künstler vom Prosaist als Anwender oder – wenn man so will – Handwerker der Schrift. Denn der Poet wolle „die Idee die er in uns erwecket, so lebhaft machen, daß wir in der Geschwindigkeit die wahren sinnlichen Eindrücke ihrer Gegenstände²⁵ zu empfinden glauben, und in diesem Augenblicke der Täuschung, uns der Mittel, die er dazu anwendet, seiner Worte bewusst zu seyn aufhören“ (ebd.). Lessing stellt ferner fest, dass alle Körper in Raum und Zeit existieren, wodurch diese permanent einer Handlung unterliegen könnten, denn „Jede dieser augenblicklichen Erscheinungen und Verbindungen ist die Wirkung einer vorhergehenden, und kann die Ursache einer folgenden, und so nach gleichsam das Centrum einer Handlung seyn“ (ebd.: 115).

²⁴ Eine Ausführung hierzu liefert Lessing auf den Seiten 115-129. Aufgegriffen wird dieser Ansatz ebenfalls von Jörg Robert 2014: 7-14.

²⁵ Für Lessings Annahme sind die Begriffe Gegenstand, Körper und Handlungen von großer Wichtigkeit. Daher soll hier Lessings Definition wiedergegeben werden: „Gegenstände, die neben einander oder deren Theile neben einander existieren, heißen Körper. Folglich sind Körper mit ihren sichtbaren Eigenschaften, die eigentlichen Gegenstände der Malerey [Lessing vergleicht Literatur und Malerei als beispielhafte Künste. Anmerkung T. Heuer]. Gegenstände, die auf einander, oder deren Theile aus einander folgen, heissen überhaupt Handlungen. Folglich sind Handlungen der eigentliche Gegenstand der Poesie“ (Lessing 2012: 115). Basierend auf dieser Unterscheidung definiert Lessing seinen Ansatz als korrekt. Einige seiner Ausführungen wirken durch neuere Medientechnologien obsolet, haben jedoch einen wahren Kern; für die von ihm getätigten Beobachtungen sind die erstellten Annahmen nachvollziehbar.



Abbildung 11: Schild des Achill. Bildquelle Schild des Achill 2013

Da Gegenstände Inhalt der Malerei und Handlungen Inhalt der Poesie seien, seien diese nicht vereinbar, so Lessing weiter (ebd.). Er definiert es zwar als möglich, dass mit Worten gemalt werden könne, schließt jedoch aus, dass mit Bildern erzählt werden kann, zumindest nicht so, wie es mit der Sprache möglich sei, da es hierfür notwendig sei, einen einzelnen „Gegenstand in einer Folge von Augenblicken zu setzen, in deren jedem er anders erscheint“, was mit den gegebenen Medientechnologien von 1766 unerreichbar erschien (ebd.: 117). In der weiteren Ausführung stellt Lessing fest, dass ein Poet diese Inhalte beschreiben könne, aber dadurch der Text noch nicht zu einem Gemälde werde (ebd.)²⁶, was zweifellos korrekt ist. Dennoch entsteht hier ein intermedialer Verweis, da im Text die Verzierungen „daídala pollá‘ (viele kunstvolle Gegenstände)“ (Robert 2014: 7) von Achills Schild so beschrieben werden, dass diese von Malern nachgebildet werden konnten. „Daraus ergibt sich eine doppelte Spiegelung, eine

²⁶ Weiterhin beziehend auf die Beschreibungen von Homer über die bildhaften Verzierungen auf dem Schild des Archills im *Iliad*.

dreistellige Relation: Der Gott²⁷ ahmt einen menschlichen Künstler²⁸ nach und wird wiederum vom Sänger-Dichter²⁹, der ihm über die Schulter blickt nachgeahmt“ (ebd.). Der Schild selbst könne als „Urszene der Intermedialität“ betrachtet werden (ebd.). Weitergehend stellt Jörg Robert fest, dass die Intermedialität des Schildes erst „im intermedialen Zusammenspiel und dialektischen Umschlag vom Wort zum Bild und wieder zum Wort“ deutlich werde, die durch „intermediale Potenzierung herausgearbeitet“ wird. Die Verzierung des Schildes sei „Mimesis der Performanz einer Mimesis“ (Robert 2014: 11). Dass Homers *Ilias* als Ursprung der Intermedialität gelten könnte, wird vor allem dadurch deutlich, wie häufig dieser Ansatz immer wieder in verschiedenen Künsten aufgegriffen worden ist, denn die „Rekonstruktionen und Reproduktionen, an denen sich im 18. Jahrhundert eine Debatte über das Verhältnis von Bild und Text entzündet“, verdeutlicht die Relevanz des Werkes für die Geisteswissenschaft im Allgemeinen (Robert 2014: 14).

„Fast scheint es, das Dinghafte im Kunstwerk sei wie der Unterbau, darein und darüber das Andere und Eigentliche gebaut ist“ (Heidegger 2012: 10). Martin Heidegger beschreibt in *Der Ursprung des Kunstwerkes* mit diesen Worten die Rolle des „Dings“ als solches und dessen Dualität mit dem Kunstwerk im Speziellen. Deutlich macht Heidegger ebenfalls: „Ein Kunstwerk meint ja nicht etwas, verweist nicht wie ein Zeichen auf eine Bedeutung, sondern es stellt sich in seinem eigenen Sein dar, so daß der Betrachter zum Verweilen bei ihm genötigt wird“ (ebd.: 105). Weitergehend führt er aus, dass die Materialien, aus denen das Kunstwerk geschaffen wurde, erst durch den Selbstzweck des Kunstwerkes zu dem geworden seien, was sie nach der Vollendung des Werkes darstellen (ebd.: 106). Dieser Ansatz des bekannten Werkes soll nun aufgegriffen werden, um einen Zugang zum Umgang mit Medium und Medieninhalt zu finden. Ein solcher Ansatz erscheint lohnenswert, da ein vollständiger medialer Inhalt von zweierlei definiert wird: 1. dem Medium selbst und 2. dem Inhalt eines Werkes.³⁰

²⁷ Der Schmiedegott ist hierbei gemeint (vgl. Robert 2014: 7).

²⁸ Gemeint ist Daidalos, den Jörg Robert als „mythischen Handwerker“ beschreibt (Robert 2014: 7).

²⁹ Hiermit sind jene Künstler gemeint, die die Verzierungen des Schildes auf Grundlage des Textes nachgebildet haben.

³⁰ „Lessings Grenzziehung“ sei ein „Sündenfall, der die Einheit der Medien und Künste in Frage stellt“, stellt Jörg Robert zu *Laokoon* fest (Robert 2014: 15). Andererseits liefere das

In der Folge ergeben sich zwei Ansatzpunkte. Das Medium selbst hat keinen künstlerischen/dramaturgischen/ästhetischen Wert von sich aus. Man denke an einen unbelichteten Filmstreifen oder eine nicht bespielte DVD. Jens Schröter führt in diesem Zusammenhang aus, dass aus medientechnologischer Perspektive die Digitalisierung von Medieninhalten und deren Verarbeitung mit dem Computer die Grenzen zwischen Medienformen aufhebt und somit „alle medialen Formen [...] *transmedial* werden“ können (Schröter 2008: 586, 588). Das Medium besitzt das Potential, einem Werk die Bühne zu liefern, damit dieses manifestiert werden und derart zeigen kann, was es inhaltlich vermitteln soll. „Vom hinweisenden Zeigen (*point*) ist jedoch das darstellende Zeigen (*show*) zu unterscheiden, das als ein eigenwertiger Modus semiotischen Weltverhaltens neben das Sagen tritt“ (Franz 1996: 160). Der Inhalt eines Werkes ist bei der Rezeption offenbar, doch ohne das Medium, welches hierbei oftmals auf ein „Ding“ reduziert werden kann (vgl. Heidegger 2012: 10), kann dieses Kunstwerk nicht existieren. Es ist jedoch so, dass nicht jedes Medium gleichermaßen als Werkzeug genutzt werden kann. Eine Steinskulptur kann nicht zu einem Filmstreifen werden, die beiden Ausgangsmaterialien bedürfen verschiedener Herangehensweisen, um daraus ein fertiges Werk zu erschaffen. Es ist offensichtlich, dass dieser Vergleich darauf abzielt zu verdeutlichen, dass jedes Medium spezifische Eigenschaften besitzt. Ein Blatt Papier kann beispielsweise zum Schreiben, Zeichnen oder Malen verwendet werden. Jedes der erstellten Werke wird mit der Intention einer Schaffung verbunden sein, doch die Werke werden unterschiedliche Mittel verwenden, um ihre Aussage mitzuteilen. So wäre es möglich, als Text das Wort „Tod“ auf den Zettel zu schreiben, ein Kreuz zu zeichnen oder eine Figur am Galgen zu malen – diese Werke würden sich alle mit dem Tod beschäftigen, alle innerhalb eines Mediums und doch auf unterschiedliche Art. Eine solche Verwendung wäre für zeitgenössische Filme oder Videospiele kaum vorstellbar. Die Ideen können zwar auf Papier entworfen werden (was oftmals der Fall ist), aber die finale Umsetzung hat nicht mehr viel mit dem Blatt gemein, auf dem der Gedanke begann. Hierbei werden Medien zu Dingen, zu einfachen Werkzeugen, zum Transport von Informationen oder Gedanken. „Ikonische Kreativität entnimmt der Welt

Werk eine „semiotische Theorie der Intermedialität“ (Wirth 2006 nach Robert 2014: 15), wodurch der *Laokoon* in einem ambivalenten Verhältnis zum Intermedialitäts-Diskurs verstanden werden sollte (Robert 2014: 15).

des Zeigbaren ihre Bausteine und fügt sie in eine neue Ordnung“ (Franz 1996: 162), stellt Michael Franz korrekt fest. Resultierend daraus wird deutlich: Erst wenn das Werk in dem dafür vorgesehenen Medium gefasst ist und so rezipiert werden kann, wie es intendiert wurde, ist das Medium *kein Ding mehr*, sondern *definierender Teil* eines Werkes. Ein Werk selbst wird nun zu etwas Zeigendem, in einer Welt die grundlegend aus „Zeigbaren Bausteinen ikonischer Zeichenprozesse“ besteht (Franz 1996: 161). In der Folge entsteht aus der Einheit von Medieninhalt und Medienform das Gesamtwerk, welches wiederum eine eigene Botschaft mitteilt (vgl. Heidegger 2012: 105-106).

„Durch den Wechsel in eine neue mediale Form entsteht auch immer eine neue Perspektive auf einen Stoff. Dieses Phänomen ist bekannt aus Literatur, Film, Comics und vielen anderen Medien“ (Heuer 2017h).³¹ Dies verdeutlicht das oben angeführte Arbeitsverständnis von Intermedialität. Kombiniert mit den Ausführungen zur technischen Seite eines Mediums erscheint dieser Ansatz folglich logisch. Ferner existieren künstlerische Mischformen, die mannigfaltig in Medien erscheinen können. Jens Schröter macht deutlich, dass „man z. B. bei Film und Literatur zwar die narrativen Strukturen vergleichen, aber immer auf ihre je verschiedene materielle Aktualisierung verweisen“ müsse (Schröter 2008: 587). Folgt man diesem Gedanken, offenbart sich deutlich, dass der Medieninhalt eine Verbindung zwischen den Medienformen herstellen kann. Ulrich Weisstein weist darauf hin, dass bereits in der Spätantike „verschiedene Mischformen der Dichtung und Malerei ihre Aufwartung“ machten (Weisstein 1992: 12). Er stellt dabei das Bildgedicht heraus, das als Vorläufer zum „sprachbildlichen Kunstwerk“ verstanden werden könne (ebd.). „Die Geschichte der Vergleichenden Literaturwissenschaft als universitäre Einrichtung unterstreicht und begründet die Vorzugstellung der Bildenden Kunst in der intermedialen Forschung empathisch“, argumentiert Weisstein weiter (ebd.: 18). Im historisch gewachsenen Selbstverständnis der Literaturwissenschaft als Zentrum aller Medienwissenschaft und Kunstwissenschaften – was zweifellos zu hinterfragen ist – scheint die Position von Ulrich Weisstein nachvollziehbar. Das Werk ist bereits von 1992 und eines der ersten, das den Begriff der Intermedialität versucht anzuwenden, wenngleich eine Nutzung des Begriffs „Intermedia“ auf Coleridge im Jahr 1812 zurück ge-

³¹ Da das von mir bereits an anderer Stelle festgestellt wurde, wird dies hier wörtlich zitiert.

führt werden kann (Schröter 1998: 129). Folglich sind einige Argumentationen Weissteins vom aktuellen Diskurs oder neuen Entwicklungen überholt worden, dennoch hat vieles seiner Argumentation zur Komparistik der Künste – begrifflich aus dem Verständnis heraus ebenfalls in der Literaturwissenschaft verankert – ein klares Ziel: eine Greifbarmachung von Übergängen zwischen Kunstformen. Auch in aktuellen Medien sind Mischformen der Künste allgegenwärtig. So stellt Erwin Koppen bereits 1992 fest: „Zumindest der Spielfilm steht aufgrund seiner dramatischen Grundstruktur und der Tatsache, daß er seit der Erfindung des Tonfilms zumeist auf einem literarischen Text, dem Drehbuch, basiert, in einem eindeutigen Verwandtschaftsverhältnis zur Literatur“ (Koppen 1992: 231).³² Selbst bei einer solch knappen Betrachtung wird die Verwobenheit von Medium und Inhalt sehr deutlich. Es bleibt bis hierhin festzustellen: Ein gewähltes Medium besitzt spezifische Eigenschaften, die für Dramaturgie und Präsentation eines Werkes unabdingbar sind. Dies deckt sich ebenfalls mit den Ausführungen von Jens Schröter (vgl. Schröter 1998: 141, 2008: 586-588). Medien haben hierbei unterschiedliche Nutzungsoptionen und können auf unterschiedliche Weise genutzt werden. Es wird somit deutlich, dass das Medium sich als Element der Kultur- und Kommunikationswissenschaft von dem technischen Medium unterscheidet.

Transmedialität abgegrenzt von der Intermedialität

„Durch intermediale Anverwandlung, durch Varianten der Übertragung, durch verallgemeinernde Aneignung wird die medienspezifische Bedingtheit von Formprinzipien relativiert und transzendiert.“ (Kalisch und Franz 2016: 1)

Während das Intermediale im ursprünglichen Sinne des Wortes ein Phänomen beschreibt, das zwischen zwei oder mehreren Medien stattfindet, scheint für eine vergleichende Dramaturgie der Medien ein anderes Phänomen bedeutsamer. Hierbei geht es um die Wirkung von Medieninhalten und -formen durch andere Medieninhalte und -formen hindurch, ein transzendentes Phänomen, wenn man so will. Das Transzendente überschreitet die Grenzen der Erfahrungen, die in einem gegebenen Rahmen sinnlich wahrgenommen werden können. Gesetzt den

³² Hier soll nochmals auf die oben angebrachten Ausführungen zu einem bedachten Umgang mit McLuhans Leitsätzen hingewiesen werden.

Fall, dass ein Medium diese Grenzen definiert, so ist es durch eine transzendierende Nutzung von Medien möglich, die gegebenen Grenzen aufzulösen, indem diese durch ein weiteres Medium erweitert werden. Dieser Gedanke beschreibt jedoch nicht den häufig angewendeten Ansatz, ein Buch in einen Film zu übertragen, sondern durch – um bei diesem Beispiel zu bleiben – einen Film einem Buch einen weiteren sinnlichen Erfahrungshorizont zu bieten, der sowohl in Gestaltung wie auch in Inhalt einen Mehrwert gegenüber dem Buch bietet und dabei das Buch nicht obsolet macht. Eine Verfilmung sorgt nicht dafür, dass ein Buch obsolet wird. Dies ist hier lediglich zugespitzt formuliert, um zu verdeutlichen, dass es einen Unterschied zwischen den beiden Formen gibt. Eine Verfilmung orientiert sich am Inhalt eines zugrundeliegenden Buches und wird sich somit inhaltlich an der Vorlage orientieren, was wiederum einen Einfluss darauf haben kann, wie jenes Buch fortan wahrgenommen wird oder im Umkehrschluss: Die Werke stehen in Konkurrenz zueinander. Bei einem transzendenten Zusammenspiel zweier Werke besteht keine Konkurrenz, es gibt hingegen verschiedene Perspektiven zu einem Gesamtwerk, das bewusst in verschiedenen medialen Umgebungen ausgedeutet wird, damit etwas größeres Ganzes entsteht, das in sich kohärent ist und unterschiedliche Erfahrungen anbietet. Dies überschreitet Medien Grenzen sowohl in ihrem Inhalt als auch in ihrer gestalterischen Formung. Dieses transzendente Verhältnis zweier (oder mehrerer) Medieninhalte zueinander begründet die Transmedialität als grundlegendes Phänomen einer Entgrenzung von medialen Spezifikationen und Inhalten. Um die Unterschiede deutlicher zu machen, soll nochmals die *Inter*medialität aufgegriffen werden, die von Irina O. Rajewsky (2002) in einem Spannungsfeld mit der *Trans*medialität und *Intra*medialität verortet wird.

Irina O. Rajewsky spricht sich dafür aus, den Begriff der Intermedialität als „Hyperonym für die Gesamtheit aller Mediengrenzen überschreitenden Phänomene“ zu verwenden, da dies durch den „Präfix ›inter‹“ alle „Phänomene“ beschreibe, die „in irgendeiner Weise *zwischen* Medien anzusiedeln sind“ (Rajewsky 2002: 12). Sie grenzt hierbei das *Inter*mediale von dem *Intra*medialen ab, das die Beziehungen die „*innerhalb* eines Mediums bestehen“ beschreibe. So wäre im Ansatz von Rajewsky die *Inter*medialität eine Beschreibung von Phänomenen zwischen den Medienformen, die *Intra*medialität hingegen die Phänomene innerhalb der eigenen Medienform beschreibt. Dies mache eine weitere Unterscheidung notwendig,

die Rajewsky als „medienspezifische ›Wanderphänomene‹“ benennt (ebd.). Hierbei geht es um „z. B. das Auftreten desselben Stoffes oder die Umsetzung einer bestimmten Ästhetik bzw. eines bestimmten Diskurstyps in verschiedenen Medien, ohne daß hierbei die Annahme eines kontaktgebenden Ursprungsmediums wichtig oder möglich ist oder für die Bedeutungskonstitution des jeweiligen Medienprodukts relevant würde“ (ebd. 12-13). Dies beschreibt laut Rajewsky die Transmedialität. Diese steht in einem schematischen Verhältnis zur Intermedialität und Intramedialität (siehe Abbildung 12). Rajewsky bemüht sich um eine scharfe begriffliche Trennung.

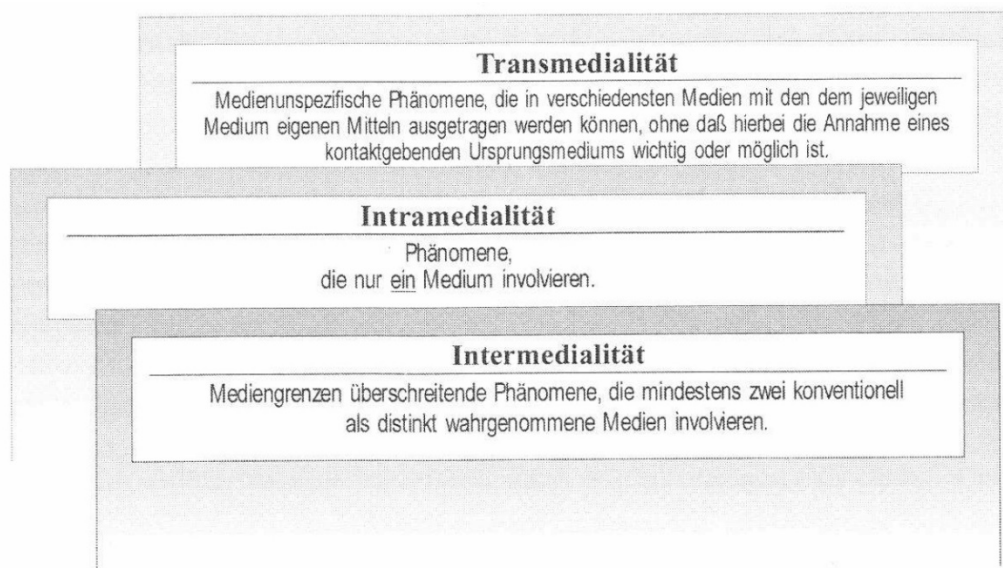


Abbildung 12: Das Verhältnis von Inter-, Trans- und Intramedialität nach Rajewsky 2002: 13.

So griffig die Definitionen im Schaubild erscheinen, die Transmedialität offenbart ihre spezifische Faszination darin, dass unterschiedliche Werke in verschiedenen Medien verwoben sind und in der Konsequenz zu einem großen Gesamtwerk werden können. Insofern ist es zwar nicht notwendig ein anderes Teilstück in diesem zu kennen (zumindest für einen Betrachtenden), es muss jedoch eine Bereicherung entstehen, wenn dies der Fall ist. Für die Erschaffenden eines solchen Werkes, das einen eigenen Kosmos von Geschichten umfassen und mannigfaltig in der präsentierenden Ausdeutung sein kann, ist es hingegen notwendig, nicht nur ein Ursprungsmedium zu kennen, sondern die Gesamtheit in all ihrer Komplexität zu durchdringen und eine Kohärenz innerhalb des Gesamtwerkes und aller Teilwerke zu gewährleisten.

Große Franchises wie beispielsweise STAR WARS, JURASSIC PARK, MARVEL oder auch ALIEN werden über verschiedenste Medieninhalte vermittelt und schaffen auf diese Weise einen kohärenten transmedialen (meist narrativ orientierten) Raum, einen Rahmen, der für alle Geschehnisse in diesem Kosmos genutzt werden kann, losgelöst vom Medium und den spezifischen Präsentationsmöglichkeiten eines Mediums. Es kann somit ein transmediales Phänomen erkannt werden, dass vielfach in erfolgreichen Filmreihen einen Ursprung hat. So beispielsweise bei STAR WARS und ALIEN oder auch bei FREITAG DER 13. Ebenso gibt es transmediale Erzählwelten, die auf Romane zurückgehen, wie STARSHIP TROOPERS oder JAMES BOND, oder auf Comics, wie BATMAN, ASTERIX oder X-MEN. Diese Welten basieren ursprünglich auf einzelnen Werken und sind nicht zwingend auf eine transmediale Vermarktung hin konzipiert worden. Heutzutage werden Medieninhalte oftmals bereits auf eine transmediale Nutzung hin konzipiert, einige Beispiele hierfür sind THE WALKING DEAD und GAME OF THRONES (allerdings beide erst ab dem Start als Fernsehserie), ANGRY BIRDS und das ursprüngliche Sammelkartenspiel MAGIC THE GATHERING sowie die Inszenierungen um Peter Jacksons Filmreihen DER HERR DER RINGE und DER HOBBIT herum. Hierzu gibt es viele unterschiedliche Veröffentlichungen, die von Merchandise bis hin zu komplexen selbstständigen narrativen Inhalten innerhalb des gegebenen Rahmens reichen (z. B. MITTELERDE: MORDORS SCHATTEN (MONOLITH PRODUCTIONS 2004), HERR DER RINGE – SCHLACHT UM MITTELERDE (EA LOS ANGELES 2004), „DER HOBBIT“-Tabletop (Games Workshop), Actionfiguren, Poster, Neuauflagen der Ursprungsstoffe).

Je mehr Teilwerke ein solches transmediales Gesamtwerk in sich vereint, desto komplexer wird es. Ein transmediales Gesamtwerk – in dieser Gestalt – muss mindestens aus zwei Teilwerken bestehen, die in unterschiedlicher Gewichtung zueinander stehen können (eins kann dominanter sein als ein anderes, alle gleichbedeutend, etc.). Durch das Aufbrechen der Grenzen eines Mediums entsteht eine neue Erfahrungsumgebung, die eben keine Weiterführung in dem selben Medium ist und dennoch als Teil des Gesamtwerkes identifizierbar sein muss, denn „nicht nur Stoffe und Motive wandern quer durch die Medien, sondern auch Strukturmerkmale und Formbildungsverfahren, einschließlich der Dialektik von Fremd- und Selbstreferenz und der Einbindung in kultische u. a. Kommunikationszusammenhänge“ (Kalisch und Franz 2016: 1).

Auf einer globaleren und folglich weiter abstrahierten Ebene ergibt sich dadurch die Möglichkeit, grenzaufhebende Phänomene für Medien losgelöst von spezifischen Werken zu betrachten. „Konkret ist zu fragen, was wirklich beim Übergang von einem medialen Formbereich in einen anderen passiert“ (Kalisch und Franz 2016: 1). Im Abstrakten beeinflussen sich Werke inhaltlich wie in ihrer Präsentationsform, vieles erschließt sich hierbei aus einem kulturellen oder künstlerisch-motivierten Kontext heraus. Daraus entsteht die Erkenntnis – auf dieser abstrakten Betrachtungsebene –, dass strukturbildende Indikatoren in allen Werken existieren und es spezifische Stilmittel/Eigenschaften gibt, die es ermöglichen, einen medial gegebenen Rahmen zu überwinden oder aufzulösen. In diesem Zusammenhang erscheint eine losgelöste Betrachtung des Transmedialen in Form von ästhetischen Wertungskategorien als ein vielversprechender Ansatz (vgl. Franz 2006). Hierbei ermöglichen ästhetische Merkmale ebenso eine vergleichbare Einteilung, wie es auch durch narrative Formen möglich scheint, eine solche grenzüberschreitende Kategorisierung durchzuführen. Es wird offensichtlich, wie die strukturbildenden Eigenschaften eines Werkes durch Form und Inhalt hergeleitet werden, was die Notwendigkeit einer vergleichenden Dramaturgie der Medien evident erscheinen lässt (vgl. Kalisch 2014). Ferner lässt dies den Schluss zu, dass es notwendig wird, transzendente Eigenschaften in Werken zu identifizieren, da dies den Rahmen einer Betrachtung in nur einer medialen Form überwindet und somit dem heutzutage Gebotenen entspricht.

Es soll darauf hingewiesen werden, dass es andere Formen eines Verständnisses von Transmedialität und der Begriffe *Transmedialität* und des *Transmedialen* gibt. Bereits aufgeführt wurde die von Rajewsky angebotene Definition. Eine weitere findet sich bei Werner Wolf (2014: 25-27). Rajewsky stellt Transmedialität und Intermedialität einander gegenüber und schließt somit eine direkte Beziehung beider Phänomene zueinander aus. Werner Wolf definiert Transmedialität hingegen wie folgt:

„Transmedial sind Phänomene, die nicht medienspezifisch sind – oder unter Absehung eines medienspezifischen Ursprungs quasi medienkomparistisch in den Blick genommen werden – und daher in mehr als einem Medium beobachtbar sind oder betrachtet werden.“ (Wolf 2014: 25)

Dieser Ansatz nimmt Bezug auf die Komparistik der Künste und scheint, ebenso wie jener Ansatz von Rajewsky, für die vorliegende Arbeit als zu speziell oder sperrig. Den Ausführungen in dieser Arbeit folgend, erscheint der bisherige Umgang mit den Phänomenen von Inter- und Transmedialität als wenig zielführend, denn Intermedialität „ist so vielfältig wie die Diskurse, in denen er [der Begriff] produziert wird“ (Schröter 1998: 149), was ebenso für den Begriff der Transmedialität festgehalten werden kann. Daher soll nun ein Zugang gesucht werden, der den bisherigen Überlegungen dieser Arbeit förderlich ist und nicht entgegenwirkt.

Nicole Mahne offenbart den Ansatz für einen narrativen Zugang zur Transmedialität:

„Ein transmedialer Ansatz des Narrativen verlangt nach einer medienunabhängigen Begriffsbestimmung, d. h. Darstellungsmöglichkeiten eines Einzelmediums dürfen nicht als definitionsrelevant gesetzt werden.“
(Mahne 2007: 17)

Dies bringt die Situation auf die zwei Ausgangspunkte zurück: Dramaturgie und Präsentation. Hierbei ist festzustellen, wie bereits diskutiert, dass ein Werk erst dann als vollständig betrachtet werden kann, wenn es in dem dafür intendierten Rahmen – gegeben durch das Medium und dessen spezifische Eigenschaften – eingebettet ist (vgl. Schröter 1998: 141). Das lässt den Rückschluss zu, dass die Dominate – das Medium – die Ästhetik in Teilen vorgibt. Jens Schröter unterscheidet die Intermedialität in vier Modelle; „1) Synthetische Intermedialität, 2) Formale oder Trans-mediale Intermedialität, 3) Transformationale Intermedialität und 4) Ontologische Intermedialität“ (Schröter 1998: 129). Er selbst bezeichnet den dritten und vierten Typ „eher als verschiedene Seiten derselben Medaille“, was bereits aus den Betitelungen deutlich scheint, daher werden diese hier vernachlässigt (ebd.). Für Schröter ist es entscheidend, die unterschiedlichen Typen von Intermedialität abzugrenzen und zugrundeliegende Thesen gegenüberzustellen. Für die *Synthetische Intermedialität* gelangt er zu der Erkenntnis, dass der „Begriff einer medialen ‚Synthese‘ oder ‚Fusion‘“ im Spannungsfeld der Multimedialität als Abgrenzung zur Intermedialität (im Verständnis von Intermedialität als erweiterndes Verständnis ‚mcluhanscher‘ Medienbegrifflichkeit), nur als „raumzeitlich simultane Präsentation und Rezeption verschiedener medialer Formen in einem institutionellen Rahmen“ zielführend sein könne (ebd: 135 sowie vgl. 130-

135). Der von Jens Schröter geführte Diskurs ist von großer Bedeutung. Denn dieser Ansatz offenbart die Notwendigkeit, die Intermedialität und Transmedialität von der Komparistik der Künste abgrenzen zu müssen. Einen Ansatz, wie dies gelingen könnte, bietet Schröter ebenfalls an, indem er sich auf die Forschung von Katharina Sykora bezieht:

„Auch Fiktionalität, Rhythmisierung, Bildkomposition oder Serialität (vgl. Sykora 1983) können als mögliche Fälle solcher trans-medialer Strukturen gelten. Zwar rangieren diese Begriffe offensichtlich nicht auf der gleichen Ebene - gemeinsam ist ihnen aber doch, daß sie alle schon herangezogen wurden, um Artefakte aus verschiedenen Medien auf abstrakterer Stufe zu vergleichen.“ (Schröter 1998: 138)

Michael Franz und Eleonore Kalisch haben den Aspekt des *Rhythmus* aufgegriffen und diesen auf „Dramaturgische Bauprinzipien“ angewendet. Einleitend stellen sie fest, dass diese „nicht ausschließlich an ein einziges Medium gebunden“ seien, oder einen Fundus von „ahistorischen und medienunabhängigen Universalien“ anböten, der aus sich selbst entstanden sei (Kalisch und Franz 2016: 1).

„Denn die Formkategorien liegen keineswegs jeder medialen Spezifikation voraus, sondern erwachsen aus künstlerischer Formung; erst im Blick auf Formprozesse in verschiedenen Medien lassen sich ‚infrastrukturelle‘ Gemeinsamkeiten entdecken, die in symptomaler Hinsicht als Formausdruck einer geschichtlichen Zeit interpretierbar sind.“ (ebd.)

Dies wirft die Frage auf, was die Grenzen eines Mediums definiert und welche Eigenschaften sich für ein Auflösen dieses Erfahrungshorizontes eignen, um in einem anderen Werk kohärent fortbestehen zu können. Bereits bei der Auseinandersetzung mit verschiedenen Ebenen von Motiven und Stoffen zuvor, wird deutlich, dass dies lediglich gelingen kann, wenn mit eindeutigen Kategorien gearbeitet wird. „Transmediale Kategorien, die sowohl die Zeit- und Raumgestaltung als auch die Prinzipien des Formaufbaus insgesamt betreffen, sind etwas [sic] Rhythmus, Symmetrie, Taxis etc.“ (ebd.: 1).

Hierbei erscheint es zunächst sinnvoll, die Transmedialität auf verschiedenen Bezugsebenen zu reflektieren. Aus dem bisher Ausgeführten wird deutlich, dass es eine Stoffebene, eine Motivebene und eine Ebene der Formprinzipien gibt.

Das Zitat von Kalisch und Franz deutet bereits an, dass es vielversprechend erscheint, die infrastrukturellen Beziehungen innerhalb eines Werkes zu betrachten. Da in dieser Arbeit mit einer spezifischen Gattung von Medieninhalten gearbeitet wird, erscheint es zudem notwendig, zu verdeutlichen, welche ästhetischen Wertungskategorien zielführend sein könnten. Dieser Gedanke entsteht daraus, das Schreckliche als transkulturell verständliches Element der Ästhetik zu werten, was durch die Verwendung der „Cultural Codes“ als flirrenden Indikator im Modell zu *Dramaturgie und Präsentationsstruktur* bereits angedeutet wird. Für eine ästhetische Annäherung an eine vergleichende Dramaturgie der Medien erscheint diese Betrachtung bereits in diesem Abschnitt der Arbeit als notwendig, wenngleich dies einigen späteren Gedanken vorgreift – im Gesamtverständnis jedoch bereits hier angelegt werden soll, für eine klare Nachvollziehbarkeit.

Aus dem bis hierhin erarbeiteten Modell wird deutlich, dass eine Dramaturgie und Präsentation medienbedingte Werkzeuge/Stilmittel/Eigenschaften besitzt, was sich mit den Thesen von Schröter sowie denen von Kalisch und Franz deckt (Kalisch und Franz 2016; Schröter 1998). Dennoch offenbart das erstellte Modell die Möglichkeit, verschiedene Teilwerke eines transzendenten Gesamtwerkes so in ein Verhältnis stellen zu können, dass das Medium in den Hintergrund treten kann, nämlich dann, wenn jene Indikatoren verwendet werden, die nicht durch ein Medium vorgegeben werden. Dadurch kann ein spezifisches Medium in der Ganzheitlichkeit eines transmedialen Gesamtwerkes in den Hintergrund gestellt werden. „Obwohl transmediale Kategorien jeweils nur in einem spezifischen Medium oder in einer Medienkombination wirksam“ sein können, sind sie durch eine Parallelität der Rezeption „zugleich von dieser medialen Spezifik in dem Sinne unabhängig, dass sie diese übergreifen“ (Kalisch und Franz 2016: 2). Dieser Gedanke soll vorerst so im Raum verweilen, jedoch um eine Erkenntnis von Nicole Mahne erweitert werden: „Darstellungstechniken lassen sich nicht verlustfrei von einem Medium auf das andere übertragen, so dass auch das Analyseinstrumentarium an das jeweilige Medium anzupassen ist“ (Mahne 2007: 18).

Eine zweite Erkenntnis ist, dass zu allen Werken ein Zugang über die Dramaturgie möglich scheint. In der Folge ist ein Genre – aufgrund dessen wiederkehrenden Spezifikationen ein quasi *transartifizieller Verweis* gegeben ist – eine transmediale Gattung, die sich auf Werke in verschiedensten Medienrahmungen anwenden lässt. Eine ähnliche Ubiquität lässt sich für narrativ motivierte Inszenierungen

finden, denn diese unterliegen einer dramaturgischen Ausrichtung, was ebenfalls für verschiedene Medien festgestellt werden kann, sowohl innerhalb einer Medienart als auch über die Grenzen verschiedener Medien hinweg. Vielmehr ist hier jedoch eine Hybridisierung (vgl. Robert 2014) erkennbar, die bereits von Weisstein festgestellt wird (vgl. 1992: 17).

Stoffebene, Motivebene, Ebene der Formprinzipien

„Die formalen Ebenen sind getrennt von der medialen Basis und relativ autonom ihr gegenüber – in diesem Sinne *trans-medial*, wenngleich sie sich auch nur in einem je gegebenen medialen Substrat aktualisieren können.“
(Schröter 1998: 137, Hervorhebung im Original)

Kalisch und Franz stellen in diesem Zusammenhang fest, dass eine „Untrennbarkeit von Medium und Form“³³ zu insistieren“ notwendig sei, „insofern Formen immer nur in einem Medium erscheinen“ (Kalisch und Franz 2016: 2). Schröter folgert (unter Einbeziehung von Paech 1997: 336 und Luhmann 1986) „die Rede von der ‚Transmedialität‘ [sei jedoch] insofern gerechtfertigt, als sich sehr wohl nachträglich konkrete Analogien zwischen medialen Artefakten konstruieren lassen“ (Schröter 1998: 137). In diesem Gedanken deutet Schröter an, dass durch eine veränderte Perspektive der Betrachtung von Medien eine transmediale Lesart offenbar wird, was im vorherigen Abschnitt bereits vermutet wurde. Während bei Schröter, geprägt durch Paech, ein narrativer Zugang gesucht wird: „Man kann auch sagen, daß es keine Intermedialität zwischen Literatur und Film gibt, sondern nur zwischen Medien literarischen und filmischen Erzählens (Paech 1997: 335, Anmerkung 7 nach Schröter 1998: 137). Dieser Ausspruch „impliziert die Transmedialität des Erzählens, der Narration“ folgert Schröter (1998: 137). Wie bereits erörtert, ist das Narrative jedoch nur ein Teilstück von einem Ganzen und

³³ Die Medienschaffenden einer Gattung orientieren sich an bestehenden Formen von Medien, ähnlich wie heutzutage die Inhalte für 360°-Umgebungen in virtueller Realität an bestehenden Medieninhalten orientiert werden (z. B. Videospiele), so bietet ein neues Medium immer ein Spannungsfeld in dem eine Fluktuation zwischen Spektakel und Nutzen ausgelotet werden muss. Für etablierte Medienformen scheint eine solche Diskussion nicht zwingend zielführend, zumindest nicht in einem dramaturgisch-ästhetisch motivierten Ansatz des Zugangs. Diese Arbeit wird keine Antworten für neuere Medienformen geben, sondern den Stand bis hin zum Videospiel thematisieren und dabei den Fokus auf multimodale Medien legen. Diese Medien sind derzeit in einem intermedialen Spannungsfeld, da Videospiele zu interaktiven Filmen (z. B. *HEAVY RAIN* (Quantic Dream 2010), *BEYOND TWO SOULS* (Quantic Dream 2013)) und Filme hingegen als Videospiele adaptiert werden (z. B. *LEGO STAR WARS* (TT Games ab 2005), *E.T.* (Warshaw 1982)), was mal mehr und mal weniger gelingt.

ist somit nicht der alleinstehende Zugang oder Beleg für Intermedialität und Transmedialität. Schröter selbst stellt fest, dass eine Trennung von Form und Inhalt nur auf einer abstrakten Ebene möglich scheint. Durch seinen Ansatz, auch „Fiktionalität, Rhythmizität oder Serialität“ (ebd.: 138) als transmedial strukturbildende Indizes zu werten, wird hier deutlich, dass es mindestens zwei unterschiedliche Ebenen gibt, die sich gegenseitig bedingen: Eine Stoffebene (Narration) und eine strukturbildende (vgl. Kalisch 2014) Motivebene (Monstration). Eine dritte ergibt sich daraus, da diese die Bauweise auf einer bestimmten Abstraktionsstufe begreifbar macht, eine Ebene der Formprinzipien. Hierbei ist zu beachten, dass der Inhalt eines Werkes erst durch die Formung des Stoffes im Material entsteht, somit findet die Formung des Werkes im Produktionsprozess statt. Folgt man diesem Gedanken wird deutlich, dass ein Inhalt in zeichenfreier Form nicht möglich ist. Narration und Monstration müssen immer gemeinsam gedacht werden, in Abhängigkeit voneinander, zugleich einander gegenübergestellt wie ein Dualismus. Geiches gilt auch für die Stoffebene und die Motivebene. Keine der beiden Formen ist dominanter als die andere. Es soll ausdrücklich darauf hingewiesen werden, dass der Zugang über das Narrative oder die Erzählung eine derart dominante Beachtung erhält, dass angenommen werden könnte, die präsentationsbildenden Strukturen seien nachrangig zu bewerten. Dem ist nicht so, was diese Arbeit bereits bewiesen hat. Die Form selbst ist zudem kein Instrumentarium, um einen Inhalt in eine Form zu bringen. Das Zusammenspiel von Stoffebene, Motivebene und den strukturbildenden Formprinzipien ist, was ein Werk definiert.

Aufbauend auf diesem Gedanken stellt der Medienwechsel eines Stoffes ohne eine narrative Veränderung eine intermediale Adaption dar, während eine andere Perspektive auf einen Stoff durch einen anderen Kanal mit einem anderen narrativen Ansatz eine transmediale Erweiterung öffnet. Jedwede Form von Fortsetzungen bewegen sich in diesem Spannungsfeld, sollen hierbei aber zunächst als intermediale Inhalte verstanden werden, außer wenn diese in einem anderen Medium fortgesetzt werden. Wird ein Medieninhalt in einem anderen Medium fortgesetzt, dann ist dies eine transmediale Fortsetzung, da es einen erweiterten Zugang über mehrere Medien hinweg schafft. Dies geschieht idealerweise in einer Form, die nicht voraussetzt, dass zwingend alle Inhalte eines Gesamtwerkes bekannt sein müssen und die Rezeption mehrerer Inhalte einen Mehrwert bietet.

Plotting Horror.

Auf das verwendete Schaubild wirkt sich dieses Verständnis des Mediums wie folgt aus:

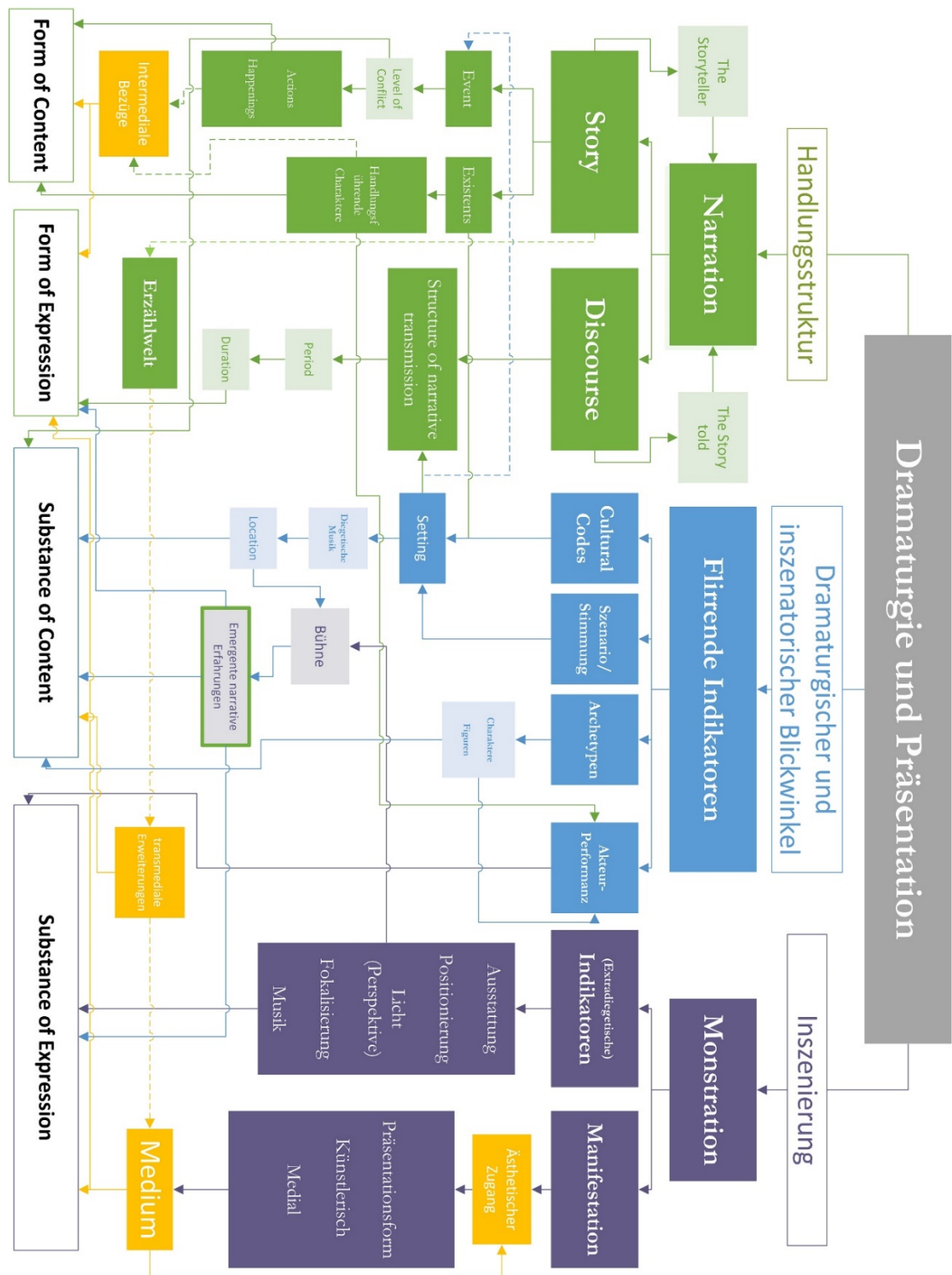


Abbildung 13: Dramaturgie und Präsentation inkl. Inter- und Transmedialität (Schaubild).

Neu hinzugefügt sind jene Faktoren, die vom dem Medium beeinflusst werden. Hinzugekommen sind „intermediale Bezüge“, „transmediale Erweiterungen“,

„Ästhetischer Zugang“ und die narrative Kategorie der „Erzählwelt“. Eine Erzählwelt muss nicht immer vollständig ausdefiniert werden und nicht immer transmediale Erweiterungen besitzen, dennoch hat diese immer einen Einfluss darauf, wie konsistent der Inhalt eines Werkes wahrgenommen wird. Intermediale Bezüge sind nicht immer gegeben, daher wird dies als alternativer Verlauf eingestuft, der für eine komplette Betrachtung notwendig erscheint. Der ästhetische Zugang wird durch das Medium definiert und hat somit einen zentralen Einfluss darauf, wie das Dargebotene präsentiert werden kann. In der Folge hat das gewählte Medium einen Einfluss auf die Glaubwürdigkeit des Dargebotenen und die Glaubwürdigkeit des Inhaltes. Ein Medium bildet mit dem ästhetischen Zugang eine Schleife um die Indikatoren der Manifestation, da diese unabdingbar miteinander verbunden sind. Deutlich wird der massive Einfluss des Mediums auf die Präsentationsstruktur, ebenso wie ein gegebener Einfluss auf den Inhalt selbst, seitens der Dramaturgie.

Infrastrukturelle Beziehungen

Stoffebene, Motivebene und die Ebene der Formbildung erschaffen gemeinsam den Unterbau eines Werkes, die durch ihre gegenseitigen Beeinflussungen zu einem infrastrukturellen Gebilde werden. Eine *Story im Modus naturalis* kann losgelöst von einem spezifischen Rahmen erzeugt werden, in dem diese Form der Erzählung Ereignisse in einer linearen, zeitlich gegliederten Abfolge verkörpert, die sich gegenseitig beeinflussen können (vgl. Kalisch 2017: k. S.). Diese Form einer Erzählung ist aus sich heraus als potentiell transmedial einzuordnen, da ein Verständnis der Geschichte ohne eine Bindung an ein Medium möglich ist, was bedeutet, dass eine Grenze für den sinnlichen Erfahrungshorizont durch die Rahmung nicht beschränkt wird. Im Fall der *Story im Modus artificialis* (vgl. Kalisch 2017: k. S.) ist es unmöglich, dass diese ohne mediale Spezifika stattfinden kann. Hierbei handelt es sich um eine künstlerisch stilisierte Form einer Geschichte, die einem dramaturgischen Schema folgt. Dennoch gibt es Plotkonstruktionen, die einen allgemeinverständlichen Zugang anbieten und durch diese Beschaffenheit transmedial verständlich sein können. Eine solche Beschaffenheit kann divers gestaltet sein und folglich in verschiedenen medialen Rahmungen angewendet werden. Dies ist für eine mehrfache Nutzung von gegebenen Stoffen von weitreichender Bedeutung und besitzt auch eine kommerziell motivierte Komponente. Folglich ist deutlich, anders als bei der Komparistik der Künste, das Medium

bei der Intermedialität und Transmedialität die Dominante; dies geht weit über die Kunst hinaus und erfasst eine Vielzahl kultureller Phänomene.

Ein allgegenwärtiges und dennoch, auf den ersten Blick hin, wenig aufdringliches Element einer solchen transmedialen Verständnisgrundlage bietet ein Genre. Das Horrorgenre selbst lässt sich anhand spezifischer Medien analysieren und entsprechend an wiederkehrenden Merkmalen untersuchen, die in anderen medialen Formen auftauchen. Hierbei können verschiedene Motive herausgestellt werden, die einen ästhetischen Zugang zum Werk ermöglichen, der transmedial anwendbar ist. Für wiederkehrende dramaturgische Paradigmen kann ähnliches vermutet werden, was vornehmlich durch wiederkehrende Strukturen von narrativen Verläufen auffällig erscheint (vgl. Tudor 1989: 81-105; Moine 2008: 41-50), sodass hierbei ein Genre selbst als transmediales Phänomen betrachtet werden muss. Dies ist bisher nur selten geschehen, wenngleich Raphaëlle Moine den Ansatz liefert, ein Genre als ein intertextuelles Phänomen zu deuten:

„Certain definitions of genre, in accordance with a deductive theory, posit formal rules that govern the formation of genres. For this reason, they tend to convert genre into a closed system of formal procedures that feeds itself, then wears itself out on account of its own variations, which enter into competition with new forms (other genres).” (Moine 2008: 29-30)

Dies offenbart einen formalistischen Zugang, der abstrahiert. In der Folge wird es möglich, eine bestimmte Form von Werken innerhalb eines Systems zu kategorisieren. Bezugnehmend auf *Palimpseste: Die Literatur auf zweiter Stufe* (Genette 1996) leitet Moine ab, dass Genrehaftigkeit ein Indikator von Transtextualität sei, der in einem generischen Verhältnis zu anderen Indikatoren eines Textes stehe (Moine 2008: 41). Aufbauend auf diesem Konstrukt, das vornehmlich für einen Bezug von Text und Film geschaffen wurde, lässt sich der Gedanke weiterentwickeln und in einen Zusammenhang mit einem transmedialen Verständnis von Genres stellen. Hierbei dienen Moine die strukturellen Eigenschaften von Horror-Narration, die als Beleg herangezogen werden (ebd.: 46-49). Exemplarisch nimmt Moine Bezug auf Noël Carrolls zwei Unterscheidungstypen einer Horrorerzählung: *discovery plot* (Carroll 2004: 108-118) und *over-reacher* (Carroll 2004: 118-125). Moine bringt die beiden unterschiedlichen Ansätze, die für Carroll zentral-definierende Erzählmerkmale des Horrorgenres ausmachen, in eine abs-

trakte Struktur, die jeweils aus vier Punkten in der Handlung bestehen. Im Fall des *discovery plot* sind diese: 1. Der Angriff, 2. Die Entdeckung, 3. Die Bestätigung und 4. Die finale Konfrontation (Moine 2008: 47). Für die *over-reacher* Struktur sind diese vier Plot-Punkte: 1. Vorbereitung des Experiments, 2. Technischer Erfolg des Experiments, 3. Die moralische Fehlleitung oder ein moralisches Scheitern des Experiments und 4. Die Zerstörung (Moine 2008: 48). Diese beiden Plot-Konstruktionen basieren auf dem Hintergrund einer durch Wissenschaft und Missachtung von Ethos und Moral geschaffene Bedrohungen einer natürlichen Ordnung des Lebens, die somit eine Wiederherstellung erfordern. Andrew Tudor arbeitet noch einige weitere Konzepte für Horror heraus und stellt zudem fest, dass ein Konzept von aus den Fugen geratener Wissenschaft oder wahnsinnigen Wissenschaftlern, worauf sich dieser Ansatz Carrolls theoretisch reduzieren ließe, seinen narrativ-thematischen Höhepunkt in den 1940er Jahren hatte und in den 50ern und 60ern nochmals eine aufstrebende Popularität erfuhr (Tudor 1989: 134 und 133-210). Heutzutage ist dieses Motiv nicht mehr so stark verbreitet und wird oftmals in Form des FRANKENSTEIN-Stoffes aufgegriffen. Dennoch gibt es immer wieder Werke, die sich eines solchen Motivs eines wahnsinnigen Wissenschaftsthemas bedienen. So lassen sich beispielsweise viele bekannte Horrorvideospiele in diesem Sektor einordnen, wenngleich diese ihre Zugehörigkeit zu diesem Typ der Erzählung nicht immer sofort offenbaren und auch nicht immer in Form von geschaffenen Menschen bzw. Gottkomplexen, wie bei FRANKENSTEIN. Allen voran ist hierbei die Erzählwelt von RESIDENT EVIL (BIOHAZARD) zu nennen, bei der ein Großkonzern Experimente zu Biowaffen durchführt, die zur Schaffung von Zombies und Mutationen führen (je nach Stoff und Adaption unterscheiden sich diese Mutationen, sind jedoch meist mit einer physischen Erstarkung und einem Rückgang geistiger Stabilität verbunden). Ein neuerer Vertreter im Videospielhorror ist THE EVIL WITHIN (PSYCHO-BREAK)³⁴, das bereits transmedial konzipiert wurde. Am Ende des Spiels wird deutlich, dass die gesamte Handlung Teil eines wissenschaftlichen Experimentes gewesen und im Unterbewusstsein des Polizisten Sebastian Castellanos (Spielfigur) und einiger anderer Menschen stattgefunden hat. Diese narrative Wendung bietet im Nachhinein eine Erklärung für die zuvor monstrierten und zu durchlei-

³⁴ Tango Gameworks 2014

denden Schrecken in der Spielwelt, die die Regeln der Wirklichkeit oftmals brechen und dem Spielenden immer wieder ein Gefühl von Kontrollverlust geben. Hier zeigt sich eine Parallele zu dem von Kalisch und Franz festgestellten, denn es sind „deskriptive Bilder, die nicht erzählen, sondern zeigen“ (Kalisch und Franz 2014: 256). Dass die Fortsetzung des Spiels eine vollkommen andere Richtung einschlagen muss, ist narrativ im ersten Teil begründet. *THE EVIL WITHIN 2* (Tango Gameworks 2017) nutzt dies nicht nur, um erzählerisch einen neuen Pfad zu beschreiten (die Persönlichkeit und der Hintergrund von Sebastian Castellanos stehen im Zentrum der Erzählung), sondern auch um die Spielmechanik anzupassen, die zum Teil in einer offenen Spielwelt stattfindet, die von grotesken Schrecken bevölkert wird. Zudem wurde ein Comic (Edgington und Sanchez 2015) zum ersten Spiel veröffentlicht, der eine zusätzliche Geschichte liefert, wie ein anderes Experiment durchgeführt wird und ein Prequel darstellt. Der Comic offenbart den Umstand des Experimentes erst im letzten Abschnitt, welcher erstmals im Januar 2015 veröffentlicht wurde, drei Monate nach dem das Spiel erschien.

Beide Werke sind in sich schlüssig und funktionieren, ohne das andere zu kennen. In einem verhältnismäßig kleinen Rahmen wird hier deutlich, wie transmediale Teilwerke zu einem Gesamtwerk werden. Das erste Videospiel soll hierbei als Hauptwerk verstanden werden, da es den Ursprung darstellt und für das Verständnis des zweiten Videospiels und auch dem angeschlossenen zweiten Comic (O'Sullivan et al. 2017) benötigt wird (Verbindung zwischen den beiden Spielen). Während der erste Comic eine Erweiterung in einem anderen Kanal anbietet oder ein Werk, das im Zusammenhang mit dem ersten Spiel ein kohärentes Gesamtes bildet, das dann im nächsten Schritt mit den Fortsetzungen koexistiert.

Eine Erweiterung des transmedialen Gesamtwerkes anhand verschiedener Medieninhalte – folglich auf unterschiedlichen Kanälen – im Zusammenhang einzelner Geschichten mit möglicherweise gleichen Figuren innerhalb dieser Rahmung soll als ein transmedialer narrativer Ansatz verstanden werden. Zu einem Genre gehört jedoch bedeutend mehr als nur eine narrative Perspektive. Die Darstellung von ästhetischen Herausforderungen, die dem Schönen und Erhabenen gegenüberstehen, ist ein zentrales Element des Horrorgenres, welches das Hässliche und Schreckliche präsentiert. In diesem Zusammenhang wird die natürliche Ordnung der Dinge gestört, durch ein Eindringen des Horrors in ein Werk. Dieser Ansatz ist keineswegs neu und findet sich bereits bei Seneca und Lukan. „Leiden-

schaft und Leid können einander in ihrer wechselseitigen Intensität bedingen: je furchtbarer sich das Wüten der einen Partei auswirkt, desto schärfer wird die duldende Standhaftigkeit der anderen auf die Probe gestellt“, schreibt Manfred Fuhrmann über Senecas altrömische Dichtungen (Fuhrmann 1968: 45-46). Er fährt fort, dass Seneca hierdurch einen spezifischen „stoischen Kontrapost [...] in die römische Dichtung eingeführt“ habe, der auch später „bei Lukan und Silius“ wiederkehre (ebd.: 46). „Der stoische Kontrapost charakterisiert allerdings nur das tragische Oeuvre Senecas im ganzen [sic.]; er bekundet sich nicht in jeder einzelnen Tragödie. Die Seite der Leidenschaft oder die Seite des Leidens, der abschreckende oder der erbauende Zweck können vorherrschen“ (ebd.). Zugespitzt formuliert stellt dieser stoische Kontrapost eine Konfrontation mit dem Establishment dar. Sowohl auf einer gesellschaftskritischen Ebene (die in vielen Werken erkennbar sind, die Horror monstrieren) als auch auf einer ästhetischen Ebene wird hier konfrontiert. Seneca, Lukan, Horace Walpole (THE CASTLE OF OTRANTO), Johann Heinrich Füssli, Goya, Mary Shelley (FRANKENSTEIN³⁵), Gaspar Noé (MENSCHENFEIND, IRREVERSIBEL), Lars von Trier (ANTI-CHRIST) oder auch Keiichiro Toyama (SILENT HILL³⁶) und Takashi Miike (AUDITION, IMPRINT³⁷) sowie Michael Haneke (FUNNY GAMES, CACHÉ) haben Werke des Horrors geschaffen, die in erste Linie auf diesen beiden Ebenen eine Konfrontation anstreben – immer gerahmt im Zeitgeist und Kulturkreis des Werkursprungs.³⁸ Diese Liste ließe sich noch um eine Vielzahl von Namen und Werken erweitern, hierbei soll jedoch eine Fokussierung auf bekannte Werke oder Kunstschaffende durchgeführt werden, weil diese auch denjenigen einen Zugang ermöglichen, die einen noch wenig tiefgreifenden Kenntnisstand im Diskurs besitzen. Anhand dieser Werke wird deutlich, dass es – für ihre kulturelle und zeitliche Rahmung – extreme Konfrontationen mit dem ästhetisch Schönen gibt. Eine solche Kopplung an den Zeitgeist ist für das Horrorgenre oftmals festgestellt worden, weshalb dies hier nicht weiter diskutiert werden soll (vgl. Hutchings

³⁵ Kompletter Titel des Werkes: FRANKENSTEIN OR THE MODERN PROMETHEUS, Shelley 2003.

³⁶ Der Autor und Game Director des ersten Spiels der Serie und damit Begründer dieser Reihe, siehe Toyama 1999.

³⁷ Aus der für das US-Fernsehen produzierten Kurzfilm-Reihe MASTERS OF HORROR.

³⁸ Vgl. hierzu Starobinski et al. 1981; Heuer 2017k; Beugnet 2013; Hickin 2013; Coulthard 2013; Quandt 2013; Fuhrmann 1968

2004: 1-33; Maddrey 2004: 48-56; Carroll 2004: 4-11; Wells 2000; Wood 2012; Badley 1995; Seeßlen und Jung 2006: 93-94; Tudor 1989).

Ästhetische Wertungskategorien

„Der Terminus W. [Wert] wird innerhalb der philosophischen Ästhetik in dreifacher Bedeutung verwendet: Er kennzeichnet erstens den aus der W.bestimmtheit der ästhetischen Subjekt-Objekt-Beziehung resultierenden ästhetischen Status praktischer, technischer, architektonischer und künstlerischer Gefüge, während der Terminus ›Wertung‹ die subjektive Seite der ästhetischen Beziehung benennt; er fasst zweitens die Wertungskategorien des Schönen/Hässlichen, Erhabenen/Niedrigen/Schrecklichen (Schrecken), Tragischen/Komischen/Absurden als inhaltlich bestimmte W.e zusammen, die unter dem Aspekt der Wertung als Wertungsmodi/Wertungsweisen betrachtet werden; er verweist drittens auf die Qualität von Kunst als Kunst – in dieser Hinsicht erscheint ästhetische Wertung als Bewertung von Kunstwerken. [...] Ästhetische Wertung wurde auf der einen Seite als sinnliche Wertung untersucht, was zu einer spezifischen Fassung von Aisthesis geführt hat. Auf der anderen Seite kristallisierte sich immer klarer heraus, worauf sich ästhetische Wertung richtet: auf Gestaltphänomene und Formqualitäten, für die die Sinne eine spezifische Kompetenz entwickeln. Das bedeutet nicht, dass inhaltliche Aspekte keine Rolle spielen, sondern dass ästhetische W.prädikate als Ausdrucksw.e wahrgenommen werden, die an Gesamtbildung und Formstruktur haften.“ (Franz 2006: 427-428)³⁹

Um etwas Ästhetisches einordnen zu können, scheint es hilfreich, mit einer Kategorisierung von ästhetischen Merkmalen zu agieren. Hierbei bietet das Zitat von Michael Franz einen Ansatz über *ästhetische Wertungskategorien*. Diese gehen auf einen Diskurs zurück, der in Edmund Burkes *A philosophical enquiry into the origin of our ideas of the sublime and beautiful* (1757) einen Anfang findet (Burke 2015). Bewusst wird hier ein unspezifischer Artikel für Anfang gewählt, denn es gibt und gab aus verschiedenen Disziplinen heraus Bestrebungen, das Ästhetische

³⁹ In diesem Zitat sind die Hinweise auf begriffliche Verweise in der Enzyklopädie in Form von ↗ entfernt worden.

greifbarer zu machen. Weitere Werke, die in diesem Kontext genannt werden können, sind Gotthold Ephraim Lessings *Laokoon oder Über die Grenzen der Malerei und Poesie* (Lessing 2012), Carsten Zelles *Die doppelte Ästhetik der Moderne* (Zelle 1995) und Jean Starobinskis *1789. Die Embleme der Vernunft* (Starobinski et al. 1981) sowie *Von Gorgias bis Lukrez. Antike Ästhetik und Poetik als vergleichende Zeichentheorie* von Michael Franz (1999). Wie häufig in der Geisteswissenschaft wäre es auch hier möglich, eine Vielzahl weiterer Werke anzuführen, jedoch soll hier auf Werke verwiesen werden, die bereits in dieser Arbeit verwendet wurden. Dadurch soll keine Verengung des Diskurses durchgeführt werden, sondern eine Fokussierung auf spezifische Werke, die für diese Arbeit von Bedeutung sind. Dieser Abschnitt zielt darauf ab, Horror als transmedial verständliche ästhetische Kategorie zu verorten, die sich primär im ästhetischen Wertungsbereich zwischen dem Schrecklichen und dem Hässlichen einordnen lassen sollte.

„Die Kunst kann riesigen Schrecken verbreiten, aber sie muß haltmachen, wo das Entsetzen begänne: der Schrecken muß rein bleiben, unterschieden von Abscheu und Widerwillen“, schreibt Jean Starobinski (1981: 100). Diese Reflexion des Schrecklichen leitet er aus den Werken Johann Heinrich Füsslis her, der in Starobinskis Verständnis auf der Leinwand keine statischen Abbildungen erschaffe, sondern Visionen entfalte, „epische Szenen auf einer zugleich erzählerischen und gedanklichen Ebene“ (ebd.: 98). Dies hebt erneut die Vermischung von Dramaturgie und Präsentationsstruktur hervor, die bei Füssli besonders deutlich werde:

„Zeichnung und Bild sind nicht mehr bewegungsunfähige Ersatzmedien einer Theaterbühne, kein ‚lebendes Bild‘ kann ihnen je gleichkommen, kein Schauspieler vermöchte deren Rolle zu spielen. Die *Vision* befreit sich von der Unterwerfung unter die *Lotrechte* und unter das Wahrscheinliche; fortan leben der Betrachter und die dargestellten Personen nicht mehr in einem gemeinsamen Raum: ihre Beziehung wird zugleich intimer und fremder.“ (Starobinski et al. 1981: 98, Hervorhebungen im Original)

Füssli befreit seine Werke von einer „Unterwerfung unter das Wahrscheinliche“. Hier offenbart Starobinski einen Ansatz für einen ästhetischen Indikator, oder ein Motiv des Schreckens, den Verweis auf das Übernatürliche, Phantastische. Dieses ist ein strukturgebendes Element des Horrors, so wie dieser bei Noël Carroll eingeordnet wird. „Though in some sense the monsters of horrific fic-

tions do not exist, they would appear to have causal consequences in the actual world – they art-horrify audiences. [...] the nonexistence of horrific creatures is [...] a fact that is readily available to and acknowledged by the consumers of horrific fictions” (Carroll 2004: 60). Carroll verwendet den Begriff *art-horror*, um damit künstlerisch motivierte Schrecken zu beschreiben. Entscheidend an der Aussage von Carroll ist allerdings, dass die Rezipierenden von Horrormedien sich darüber bewusst sind, dass die Schrecken, denen sie sich aussetzen, nicht real sind. Dennoch – und an dieser Stelle stößt Carrolls Definition an die Grenzen – manche dargebotene Schrecken in Horrormedien sind wirklichkeitsnah. Dies wird bei Carroll nicht vorgesehen, die Schrecken in seinem Verständnis sind phantastischer bzw. übernatürlicher Natur. Dennoch, eine Überwindung des Wahrscheinlichen als das Wirklichkeitsnahe kann immer wieder in Horrormedien gefunden werden, es trifft nur nicht universell auf alle zu. Somit ist das Übernatürliche ein erstes Motiv, mit dem hierbei eine ästhetische Einordnung stattfinden kann. Ein weiteres lässt sich aus dem weiter oben geschilderten Motiv des wahn-sinnigen Wissenschaftlers herleiten; wissenschaftliche Experimente, die eine natürliche Ordnung bedrohen. Eine solche Störung der Ordnung, der Dinge einer „heilen Welt“ können auch durch etwas Übernatürliches geschaffen werden, womit eine Gemeinsamkeit beider Ansätze deutlich wird. Selbst wirklichkeitsnahe Motive, wie Folter, stellen eine solche Störung der Alltagswelt dar. In der Folge lässt sich feststellen, dass das Schreckliche auf eine Störung des Alltags angewiesen ist, um sich zu manifestieren, in welcher Form auch immer dieses auftritt. Hierbei kann nun eine Konfrontation mit dem Tod oder einer Bedrohung der eigenen körperlichen Unversehrtheit bzw. des eigenen Lebens manifestiert werden. Der Tod als finaler immanenter Bezugspunkt im individuellen Dasein ist somit ins Universum der ästhetischen Wertungskategorien einzuordnen, da er für die Konflikte von Horrorwerken zentraler Bestandteil ist. Ferner unterliegt dem Schrecklichen ebenfalls die Eigenschaft, ein Gegenpol zum Erhabenen und Schönen zu sein, was sich in diverser Gestalt offenbaren kann. Edmund Burke bietet hierfür verschiedene ästhetische Kategorien, die in diesem Kontext sinnvoll erscheinen. Burke bildet Begriffspaare, die aus ihrer Beschaffenheit heraus so angelegt sind, dass diese in einem kulturellen Kontext nachvollziehbar sind und somit auch als allgemeinverständlich eingestuft werden können. So bietet Burke Begriffspaare wie *Pain and Pleasure* (Schmerz und Vergnügen), *Beauty and Ugliness*

(Schönheit und Ekel), das Erhabene und Schöne als Ursache für Schmerz und Furcht (vgl. Burke 2015). Diese Elemente können als wiederkehrende Motive in Werken des Horrors festgestellt werden. Ferner deutet Burkes Werk zwei weitere ästhetische Indikatoren an, die oftmals in einer ästhetischen Form in Erscheinung treten: Dunkelheit und Angst.

Alle diese herausgestellten Elemente können 1. als ästhetische Kategorien verwendet werden, treten 2. als strukturbildende Motive von Horrorwerken auf und sind 3. transkulturell verständlich und in der Folge 4. transmedial lesbar. Es kann gefolgert werden, dass ästhetische Kategorien transmedial sind, das Schreckliche medienspezifisch ausgelegt werden kann und es sämtliche Medienkategorien übergreift. Diese Erkenntnisse sollen als eine Arbeitsdefinition zur transmedialen Lesbarkeit von Horror als ästhetische Wertungskategorie ausreichen.

Kursorische Behandlung der Einzelmedien mit exemplarischen Hinweisen

Um diesen Ansatz zu verdeutlichen, folgt eine kursorische Behandlung anhand des Films WARTE, BIS ES DUNKEL WIRD (THE TOWN THAT DREADED SUNDOWN, Gomez-Rejon 2014) thematisiert, der ein Remake und zugleich die Fortsetzung des Horrorklassikers DER UMLEGER⁴⁰ (THE TOWN THAT DREADED SUNDOWN, Pierce 1976) ist, in dem der Originalfilm immer wieder eingespielt wird, um das Vorgehen des Killers zu analysieren. In einer Form von Metafiktion wird der Originalfilm in die Erzählwelt des Remakes integriert und dient dort dem Killer als Inspiration und den Ermittlern als Orientierung. Ein solches Werk wird allein durch Intermedialität möglich, somit ist dies ein vielversprechendes Beispiel für diesen Diskurs.

Die Transmedialität wird zunächst ebenfalls kursorisch behandelt anhand des Kosmos der Erzählwelt von ALIEN. Hierbei wird ein umfassender Einblick in das Gesamtwerk gegeben und anhand einiger Einzelwerke exemplarisch vertieft. Das Gesamtwerk umfasst mehr als 50 verschiedene Werke und ist somit nicht in wenigen Worten zu erfassen, soll die Verwobenheit der Werke deutlich werden. Erschwert wird dieser Ansatz durch ein mehrfaches Redigieren der Teilwerke im Kanon, wobei auch jene Werke, die nicht mehr kanonisch sind, Einfluss auf die

⁴⁰ Der Film wurde 1986 in Deutschland auf VHS auch unter dem Titel PHANTOM KILLER veröffentlicht, siehe Johannsmeier 1986.

Entwicklung des transmedialen Gesamtwerkes haben und entsprechend nicht ignoriert werden können – wäre hier eine rein narrative Analyse zielführend, würde das Gesamtwerk deutlich kompakter sein.

Intermedialität am Beispiel von *THE TOWN THAT DREADED SUNDOWN*⁴¹

WARTE ist nicht einfach nur ein Remake, im Grunde ist es kompliziert, diesen Film als solches einzuordnen. Eigentlich handelt es sich bei diesem Film um eine Fortsetzung, welche die Geschehnisse aus *UMLEGER* aufgreift, in einen aktualisierten Handlungsrahmen stellt und dabei den ursprünglichen Film als Referenz verwendet und narrativ fortführt. Aus diesem Grund erscheint es zunächst zielführend, einen Handlungsüberblick über *UMLEGER* zu liefern und im Anschluss daran, die intermedialen Referenzen in *WARTE* herauszustellen.

Die Kleinstadt Texarkana bietet die Bühne für dieses Werk. Während *UMLEGER* zum Teil wie eine Dokumentation aus dem Jahr 1976 anmutet, die über Geschehnisse aus dem Jahr 1946 berichtet, handelt es sich hierbei dennoch um ein rein fiktionales Werk. Es gibt vor, Bezug auf eine Mordserie in der Region zu nehmen, doch diese hat laut eines zeitgenössischen Journalisten im Grunde keinen Bezug zu dem Werk:

“While 'based on a true story', the film's creative liberties stray so far from the real events, Dr. Robert Kerr, a Texarkana journalist, wrote about the movie, 'Poetic license has rarely been stretched so thin' and described the film as 'Total fiction.'” (Internet Movie Database (imdb) 2017: k. S.)

In der Folge soll dieser Aspekt als zu vernachlässigen eingestuft werden. In der *UMLEGER* geht es um eine Stadt in Angst, weil dort ein maskierter Mann Jagd auf sexuell aktive Paare macht. Dies geschieht zunächst nach einem klaren Muster, bei dem der Angreifer immer jungen Pärchen in ihren Autos auf der „Lovers Lane“ auflauert und diese dann tötet.

⁴¹ Auch wenn die deutschen Titel in keinem qualitativen Bezug zum Inhalt des Werkes stehen, werden zur besseren Unterscheidung der beiden Filme folgende Bezeichnungen verwendet: *UMLEGER* für das Original und *WARTE* für die Neuverfilmung.



Abbildung 14: Original Filmplakat zu UMLEGER 1976 (Collider.com 2016)

Der Film folgt den ermittelnden Polizisten und wird aus dem Off kommentiert. Die einzelnen Handlungsabschnitte sind nach Daten und Taten sortiert, sodass hierbei einige Zeitsprünge stattfinden. Am Ende finden die Polizisten den Killer mehr zufällig, dieser wird bei einem Schusswechsel verletzt, kann jedoch entkommen. Das Ende der Geschichte ist somit noch nicht vollständig erzählt, was der Film selbst zum Thema macht, indem in der letzten Sequenz eine Schlange von Besuchern vor dem Kino in Texarkana wartet, um den Film THE TOWN THAT DREADED SUNDOWN anzusehen, also jenen Film, den die Rezipienten grade angesehen haben. Hier wird das Werk metafiktiv, denn die filmische Wirklichkeit wird auf die Wirklichkeit des Erscheinungsjahres des Werkes gespiegelt. Die Botschaft ist: Auch dreißig Jahre später ist der Täter frei, die meisten Menschen vermuten, dass er noch immer irgendwo in Texarkana lebt und zu jeder Zeit erneut zuschlagen könne. Das Filmplakat bringt die Essenz dieses Spiels mit der Angst der Zuschauenden auf den Punkt: „today he still lurks the streets of Texarkana“ (Abbildung 14). Der Aspekt einer „wahren“ Geschichte ist somit

zentrales Element der Vermarktung des Films, was im Kontext dieser Arbeit jedoch nicht untersucht werden soll.

Diesem Ansatz von Metafiktion bedient sich WARTE weiterhin. Nachdem UMLEGER in den USA auf VHS veröffentlicht wurde und mehrfach im Fernsehen ausgestrahlt worden war, hat dieser Film den Status eines Klassikers erlangt (vgl. Internet Movie Database (imdb) 2017: k. S.). Dieser Eindruck lässt sich auch anhand einer Vielzahl von Aufrufen des Werkes bei *youtube* ableiten (vgl. Donna R 2016: k. S.), wo dieser innerhalb von rund 18 Monaten 79274 Mal aufgerufen wurde (Stand 08.08.2017) und überwiegend positive Bewertungen und Kommentare erhalten hat.⁴² Es lässt sich somit annehmen, dass dieser Film in den USA eine ähnliche Beliebtheit besitzt, wie HALLOWEEN (Carpenter 1978) oder FREITAG DER 13. (Cunningham 1980). Während HALLOWEEN und FREITAG DER 13. allerdings bis heute unzählige Male fortgesetzt wurden, hat THE TOWN THAT DREADED SUNDOWN bis 2014 als ein alleinstehendes Werk existiert, was hingegen den Schluss zulässt, dass dieser Film kaum oder nur geringen kommerziellen Erfolg hatte. Als einer der ersten Slasher, die jemals gedreht wurden, noch bevor HALLOWEEN dieses Subgenre 1978 offiziell begründet, ist dem Werk bisher nur wenig Beachtung zuteilgeworden. UMLEGER ist stilistisch nicht sicher, setzt der harten Thematik immer wieder eine tollpatschige Figur entgegen und versucht durch den Offtext die Schrecken zu unterstreichen. Der Film ist ein Vorläufer zu dem, was nur wenige Jahre später die Horrorfilmlandschaft dominieren sollte, dem Slasher, der sich besonders bei jungen Zuschauern in den USA großer Beliebtheit erfreut (vgl. Hutchings 2004: 192-207). In diesem Kontext erscheint es verwunderlich, dass ein Film wie UMLEGER nicht fortgesetzt wurde, wobei das narrative Potential durch das offene Ende vorhanden ist. Tatsache ist, dass FREITAG DER 13. nach dessen Veröffentlichung im Jahr 1980 bis 1986 fünf Fortsetzungen hervorbrachte. FREITAG DER 13. wurde von der Presse zerrissen. Gene Siskel vom Chicago Tribune schreibt am 11.07.1980: „A disgusting, artless shocker... A cruel film that offers teen-age girls in peril, as well as a gruesome beheading. Only for sickies“ (nach Metacritic 2017: k. S.). Dennoch ist der Film ein

⁴² Der Film wurde nicht von dem eigentlichen Rechteinhaber bei *youtube* veröffentlicht. Da dieser Film dort jedoch vorliegt und in gleicher Schnittfassung für diese Arbeit verwendet wird, kann dort ein Eindruck des Werkes gewonnen werden. Es kann allerdings sein, dass das Werk dort nicht mehr verfügbar ist.

sehr beliebtes Werk (vgl. Metacritic 2017: k. S.) und eine erfolgreiche Reihe wurde dadurch begründet. Vielleicht ist der *Phantom Killer* aus UMLEGER nicht ikonisch genug für die Fans, so wie es bei Jason (FREITAG DER 13.), Freddy Kruger (NIGHTMARE ON ELM STREET) oder Michael Myers (HALLOWEEN) der Fall ist. Dieser Ansatz ist zwar möglich, erscheint jedoch wenig zielführend. Vielmehr ist es das narrative Paradigma, das UMLEGER von den genannten Slashern unterscheidet. Während in den Slashern ein *Final Girl* existiert, also eine starke weibliche Überlebende, die am Ende des Werkes die Schrecken überstanden hat und irgendwie weiterleben kann (vgl. Clover 1996; Hutchings 2004), sind es in UMLEGER zwei Ermittler, die gescheitert zurückbleiben. Der Film ist nicht opferzentrisch, sondern aus einer distanzierten, ermittelnden Perspektive heraus inszeniert. Dadurch entsteht weniger Bindung zu den Figuren und die Opfer der Blut-taten sind nur kurze Zeit auf der Leinwand zu sehen, bevor diese getötet werden. Sie sind – anders als im Slasher – bereits als Opfer deklariert und inszeniert, wodurch die konkrete Spannung verloren geht, denn ein Überlebenskampf kann in dieser Form nicht existieren. Im Slasher sind die Figuren auch eine Form von „Schlachtvieh“ für die Unterhaltung der Zuschauenden, aber dort ist nicht immer sofort klar, wer in der kommenden Sequenz stirbt oder auch dass eine spezifische Figur stirbt, wenn diese auf der Leinwand auftaucht. Bei der UMLEGER wird dies von dem Erzähler aus dem Off angekündigt, somit entsteht hier weniger Schrecken aus einem Überraschungsmoment heraus, wodurch UMLEGER noch nicht das Paradigma des Slashers bedient, aber über eine vergleichbare Protostory verfügt. Interessant ist, dass WARTE die Handlungsperspektive verschiebt und in den Mittelpunkt der Inszenierung eine junge Frau stellt, die einen Angriff durch den neuen *Phantom Killer* überlebt. Damit wird eine grundlegende Änderung am Konzept des Werkes durchgeführt, die für eine Fortsetzung nicht ungewöhnlich, für ein Remake jedoch selten ist. WARTE ist ein recht klassischer Slasher, bei dem narrativ-eingebundene Figuren im Umfeld der Protagonistin nach und nach getötet werden. Hierbei wissen Zuschauende bereits recht schnell, welche Figur die Wichtigste ist und können entsprechend herleiten, welche Person der *Final Character*⁴³ sein wird. Hierzu sei ebenfalls auf die drei herausgearbeiteten Paradigmen –

⁴³ Da in moderneren Slashern und Horrorfilmen nicht immer eine junge Frau überlebt, soll hier anstelle von „Final Girl“ von einem „Final Character“ gesprochen werden, weil dies viel häufiger zutrifft.

düstere Präfiguration, düstere Manifestation, düstere Konfiguration – hingewiesen.

WARTE beginnt damit, dass viele – zumeist junge – Einwohner von Texarkana in einem Autokino den UMLEGER ansehen. Bereits hier wird in die filmische Wirklichkeit der fiktionalen Stoff aus dem ersten Teil eingewoben, es findet ein intermedialer Verweis statt. Das Ursprungswerk findet sich in der Aufmerksamkeit der Figuren innerhalb der neuen Adaption wieder, sodass hier eine direkte Vergleichbarkeit von Ursprung und Reinterpretation möglich wird. Als die Protagonistin dann mit ihrem Partner auf der „Lovers Lane“ von dem neuen *Phantom* angegriffen wird und zurück zu dem Kino flüchtet, wird deutlich, dass der Schrecken aus dem Film erneut real geworden ist (Abbildung 15).



Abbildung 15: WARTE BIS ES DUNKEL WIRD. TC: 00:11:01 (Gomez-Rejon 2014)

Die Protagonistin wird durch diese Sequenz in ein direktes Verhältnis zu den Opfern aus dem Jahr 1946 gestellt, die im Film von 1976 nachgestellt ermordet und nun alljährlich in der Stadt vorgeführt werden. Hier wird der metafiktionale Ansatz (vgl. O'Donnel 2005) zum entscheidenden Faktor der Intermedialität. Das Werk schafft einen Erzählraum, in dem die Geschehnisse des ursprünglichen Films wahr sind, und entwickelt die Welt im fiktionalen Texarkana bis ins Jahr 2013 weiter. Der intermediale Verweis erscheint hierbei als ein – innerhalb der fiktiven Welt – historisches Werk, das daran erinnern soll, dass der *Phantom Killer* noch immer irgendwo in der Stadt lauern kann. Das ist in dieser Form einzigartig und stellt den intermedialen Zusammenhang zwischen den beiden Werken in den

Fokus von WARTE.⁴⁴ Dadurch gelingt es dem Werk zugleich Fortsetzung und Remake zu sein, denn der neue *Phantom Killer* orientiert sich anhand der Opfer und Tötungen an den in UMLEGER dokumentierten und präsentierten Morden. Der im Bild angedeutete Mord mit dem Messer an der Posaune (in UMLEGER TC 00:49:48-00:52:20; auf der Leinwand zu sehen: TC 00:51:28) wird in WARTE nahezu identisch umgesetzt, nur dass hierbei ein homosexuelles Paar getötet wird, das – für das Ursprungsland interessant – aus einem weißen und einem schwarzen Jugendlichen besteht und somit in den USA als kontroverses und polarisierendes Paar verstanden werden kann. In der Folge unterscheidet sich der Mord in WARTE auf einer anderen Ebene von dem im Original gezeigten, denn hierbei kann jener auch als eine rassistische oder homophob motivierte Tat interpretiert werden, was der Film jedoch offen lässt bzw. nicht thematisiert.

Transmedialität am Beispiel des ALIEN-Gesamtwerks

Kaum ein Franchise eignet sich besser, um zu verdeutlichen, wie eine transmediale Erzählwelt funktioniert, als die Werke von ALIEN. Das Gesamtwerk umfasst derzeit sechs abendfüllende Spielfilme⁴⁵, eine Vielzahl von Videospielen⁴⁶, Comics⁴⁷, Romanen⁴⁸ und Kurzfilmen⁴⁹ (als erzählerische Erweiterungen für das Internet oder als Bonusmaterial für DVDs und Blu-ray-Discs produziert). Wenig-

⁴⁴ Mit BLAIR WITCH (2016) wurde ein ähnlicher Ansatz verfolgt, der die Geschehnisse aus BLAIR WITCH PROJECT (1999) einerseits fortsetzt und andererseits wie ein Remake des ursprünglichen Stoffes anmutet (vgl. Vollmer 2017: k. S.)

⁴⁵ Scott 1979; Cameron 1986; Fincher 1992; Jeunet 1997; Scott 2012c, 2017f

⁴⁶ Activision und Mr. Micro 1986; Amsoft et al. 1984; Argonaut Games 2000; ASK Kodansha 1993; Avalon Hill 1982; Bit Studios 1993; Capcom 1994; Cryo Interactive 1995; Fox Next VR Studio und MPC VR 2017; Fox Video Games 1982; Gearbox software 2013; Jorudan 1993a, 1993b; Konami 1990; Monolith Productions 2001; Mythic Entertainment 1998; Personal Software Services 1982; Plarium 2015; Play Mechanix 2006, 2014; Probe Entertainment 1993a, 1996; Rebellion Developments 1994; Probe Entertainment und Eden Entertainment Software 1992; Rebellion Developments 1999, 2007, 2010; Sega 1993; Software Studios 1987; Sorrent 2003; Square 1987; Superscape 2004; The Creative Assembly 2014; Superscape 2005; WayForward und Gearbox software 2011; Wicked Witch Software 2004; Wicked Witch Software und Crawfish Interactive 2001; Zen Studios 2016; Zono 2002; Game-loft 2007; Angry Mob Games 2013;

⁴⁷ Stradley 2007a; Richardson und Arcudi 2007; Richardson 2017, 2016, 2007d, 2007c, 2007b, 2007a; Prosser 2007; Kennedy und Hall 2005; Goodwin und Simonson 2014; Gibbons 1993, 2015; Arcudi 2007; Verheiden 2007a, 2007b, 2007c, 2007d; Warner et al. 2007; Wood 2017; Claremont 2007; Edington 2007a, 2007b, 2007c; Kesel 2007; Nelson 2016; McDonald 2007; Maleev 2007; Stradley 2007d, 2007c, 2007b; Schultz 2007; Ross 2007; Verheiden 2016b, 2016c, 2017a, 2017c; Watson 2007

⁴⁸ Williams 2017; Sheckley 2016; Schofield 2016; Perry 2016d, 2016c; Perry und Perry 2016; Perry 2016b, 2016a; Moore 2014; Lebbon 2014; Golden 2014; Foster 2017; Bischoff 2016

⁴⁹ Hardstaff 2012; Scott 2012a, 2012b, 2017e, 2017d, 2017c; Scott 2017g; Scott Free Productions 2012



Abbildung 16: Eröffnungssequenz aus PROMETHEUS (Scott 2012c, TC: 00:03:10 bis 00:05:06).

ger bekannt ist, dass die ALIEN-Erzählwelt dieselbe ist, wie bei BLADE RUNNER⁵⁰ und PREDATOR⁵¹, sodass hierbei weitere Werke in die Komplexität der Erzählwelt aufgenommen werden müssen. Wenngleich diese Auflistung primär die bekanntesten Werke umfasst, deutet dies bereits an, mit welcher Komplexität diese Erzählwelt aufwartet. Wenig verwunderlich scheint in diesem Fall, dass einige Werke aus dem Kanon der Welt entfernt wurden, was deren Einfluss auf die Erzählwelt jedoch nicht negiert (siehe hierzu (Verheiden 2007d, 2016c, 2017a, 2017c). Auf diese Comics wird im späteren Verlauf des Kapitels vertiefend eingegangen. Denn diese ALIENS-Comics, die ersten, die je gemacht wurden, stellen eine direkte Fortsetzung von ALIENS dar, die durch den Film ALIEN 3 (FINCHER 1992) aus dem Kanon verdrängt wurden (Verheiden 2016a:7). Um dieser Masse an Inhalten gerecht zu werden, wurden diese rezipiert, analysiert und eine Auswahl getroffen, die vornehmlich die narrativ bedeutsamen Werke fokussiert. In diesem Zusammenhang werden die sechs Filme, die im direkten Bezug zu ALIEN stehen, als Richtwert für einen narrativen Zeitstrahl verwendet, der die Werke in dramaturgischer Reihenfolge und nicht nach den Zeitpunkten ihrer Veröffentlichungen sortiert. Dies schafft einen Zeitrahmen von vor vier Milliarden Jahren bis in das Jahr 2381.

Der Anfangspunkt wird hierbei durch die Eröffnungssequenz von PROMETHEUS (Scott 2012c) definiert, die ein menschenähnliches Wesen auf einem Planeten zeigt, dieser könnte die Erde sein. Das Wesen konsumiert etwas,

das zu leben scheint und mutiert in der Folge. Seine Gene beginnen sich zu zersetzen, etwas Neues entsteht (Abbildung 16). Dies könnte der Schöpfungsmythos

⁵⁰ Scott 1982; Anderson 1998; Watanabe 2017; Scott 2017a, 2017b; Villeneuve 2017

⁵¹ McTiernan 1987; Hopkins 1990; Anderson 2004; The Brothers Strause et al. 2007; Antal 2010; Black 2018

des Lebens auf der Erde sein, die im ALIEN-Universum existiert. Durch das Opfer eines Wesens und der daraus resultierenden Explosion von Genen entsteht möglicherweise alles Leben auf der Erde. Diese Sequenz ist die einzige, die in einer Zeit vor 1987 (PREDATOR (McTIERNAN 1987)) innerhalb der Erzählwelt stattfindet. Am Ende des Zeitstrahls steht ALIEN – DIE WIEDERGEBURT (Jeunet 1997), der filmisch den Schlusspunkt markiert. 2014 wurden jedoch drei offizielle Romane zur ALIEN-Storyline hinzugefügt (Moore 2014; Golden 2014; Lebbon 2014). Während zwei davon die Geschehnisse zwischen ALIEN und ALIENS (CAMERON 1986) zum Thema haben, spielt SEA OF SORROWS (MOORE 2014), der zweite Roman der Trilogie, nach ALIEN – DIE WIEDERGEBURT. Da nicht exakt deutlich wird, in welchem Jahr das Werk stattfindet, sollte von einem Faktor mehrerer Jahre ausgegangen werden. Alle anderen Werke finden mutmaßlich im Zeitraum von 1987 bis 2381 statt. Es soll darauf hingewiesen werden, dass besonders die Comics oftmals auf eine konkrete Jahresnennung verzichten. Anhand von narrativen Verläufen und Geschehnissen, die sich gegenseitig bedingen, lassen sich einige Werke zumindest in ein Verhältnis zueinander stellen.

Bereits der Stoff des ersten ALIEN-Films wurde auf mehreren Kanälen verbreitet. So erschien eine Roman-Fassung von Alan Dean Foster und ein Comic zum Film (Foster 2014; Goodwin und Simonson 2014). Der Comic war lange Zeit vergriffen und wurde in Deutschland 2014 in einer restaurierten Farbfassung von dem Verlag Cross Cult wiederveröffentlicht, ins Deutsche übersetzt und limitiert auf 1444 Exemplare, zum 25. Jubiläum des Originalfilms. Somit gab es von Beginn an drei Formen, in denen die Geschichte um den Xenomorphen und die Besatzung der *Nostromo* verbreitet wurde. Jede passt einige Elemente den Gegebenheiten des Mediums an, im Kern wird jedoch dieselbe Geschichte vermittelt. Auf diese Weise kann derselbe Stoff mehrfach verwertet werden, was neben einer kommerziellen Komponente vor allem zur Bekanntheit der Marke ALIEN beigetragen haben dürfte. Drei Jahre nach Film, Roman und Comic erscheint zudem das erste Videospiel zu ALIEN (FOX VIDEO GAMES 1982) auf dem Atari 2600. Das Spiel ist im Grunde ein Klon von PAC-MAN und entsprechend eines, das keine Narration beinhaltet. Ein optischer Eindruck des Spiels wird auf Abbildung 17 gezeigt. Eine Figur läuft durch ein Labyrinth und sammelt leuchtende Punkte ein, dabei wird diese von Xenomorphen blockiert oder verfolgt. Jede Berührung

Plotting Horror.

der Spielfigur mit den Gegnern verläuft tödlich. Ein Level ist geschafft, wenn alle Punkte eingesammelt wurden.



Abbildung 17: ALIEN auf dem Atari 2600. Bildquelle: Die Pixelspieler 2016 TC: 00:01:55.

Das zweite Spiel zu ALIEN (Amsoft et al. 1984) besitzt ein narrativ motiviertes Spielkonzept, denn Spielende müssen die Besatzung der *Nostramo* auf dem Raumschiff koordiniert vorgehen lassen, damit diese nicht von dem Xenomorph getötet wird. Zudem ist in jedem Spieldurchlauf eine zufällige Figur ein Verräter, der für die Firma die außerirdische Lebensform einfangen möchte. Dies verweist auf die „Special Order 937“, die den Androiden *Ash* (Ian Holm) in ALIEN veranlasst, sich gegen die Besatzung zu stellen, um den Xenomorph der Firma zu übergeben.

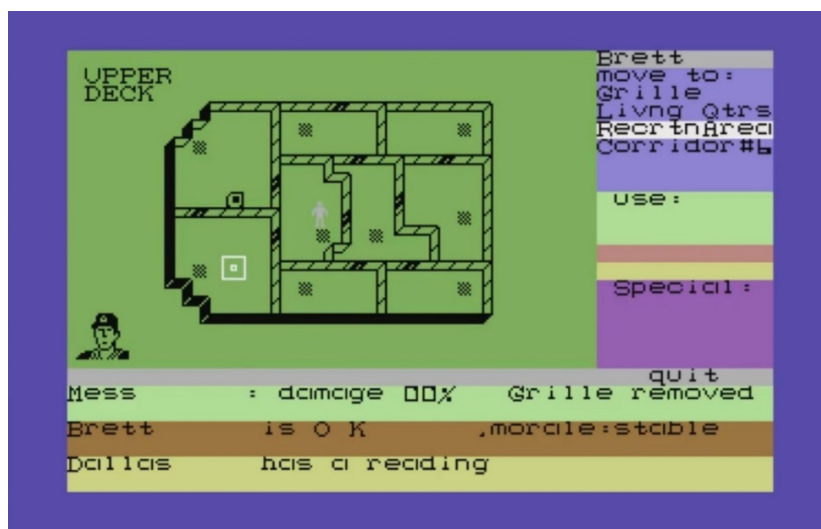


Abbildung 18: ALIEN von 1984 auf dem Commodore 64. Bildquelle: Die Pixelspieler 2016 TC: 00:03:32.

Dieses Element ist unvorhersehbar im Film und wird durch den Zufallsgenerator auch in das Spiel eingebunden. ALIEN von 1984 ist nahezu unspielbar kompliziert und wirkt für die Zeit, aus der es stammt, und die damit verbundene Rechenleistung zu anspruchsvoll. Dennoch ist es eines von gerade einmal drei Videospielen, die einen konkreten Beitrag zur Erzählwelt leisten. Dabei ist ALIEN 1984 etwas anders einzustufen als die beiden anderen Vertreter, denn dieses Spiel liefert keine neuen narrativen Inhalte für die Erzählwelt. Da es aus der Frühphase des Franchise stammt und auch aus einer Zeit, als Videospiele noch in den Kinderschuhen steckten, wird dieses Spiel dennoch als narrativ bereichernd für den Erzählkosmos gewertet, weil es Teile der Atmosphäre und Narration von ALIEN in ein weiteres neues Medium transformiert und somit einen weiteren Kanal für die Reichweite generiert.

Während die meisten Videospiele zu ALIEN oder auch ALIENS VERSUS PREDATOR entweder keine Narration besitzen oder lediglich Aspekte eines Filmes aufgreifen, um auf losen Motiven des Werkes einen Shooter oder Beat'em up, also Actionspiel, aufzusetzen, stechen zwei neuere Werke aus der Masse hervor. ALIENS: COLONIAL MARINES (Gearbox software 2013) und ALIEN: ISOLATION (The Creative Assembly 2014) schaffen narrativen Mehrwert für die Erzählwelt, indem Lücken zwischen Werken geschlossen werden. So spielt COLONIAL MARINES im Jahr 2179, nach dem Ende von ALIENS und parallel zu ALIEN 3. ALIEN: ISOLATION ist zwischen ALIEN und ALIENS angesiedelt und erzählt von *Amanda Ripley*, der Tochter von *Ellen Ripley* (in den Filmen Sigourney Weaver). Amanda Ripley ist eine Technikerin und sucht nach Hinweisen auf den Verbleib ihrer Mutter, die seit der Zerstörung der *Nostromo* am Ende von ALIEN verschwunden ist. Die Pfade von Mutter und Tochter kreuzen sich nie direkt, dennoch begegnen beide der tödlichen Spezies, welche die Besatzung der *Nostromo* auf LV-426 entdeckt hat: das Alien. Die ursprünglich von H. R. Giger entworfene Kreatur ist ein Organismus, der sich an jede Umgebung anpassen kann und einzig darauf bedacht ist, die eigene Spezies am Leben zu halten und alles andere Leben zu vernichten. Das macht den zentralen Konflikt von ALIEN aus: Ein unkalkulierbarer und emotionsloser Killer macht Jagd auf eine unvorbereitete Raumschiffbesatzung. Dasselbe Konzept verwendet auch ALIEN: ISOLATION, denn hier treibt ein Xenomorph auf einer Raumstation mit Namen *Sevastopol* sein Unwesen. Ein einziger Xenomorph als Bedrohung, die überall lauern kann. Daher ist ALIEN: ISOLATION

eine Fortsetzung – die erste audiovisuelle überhaupt –, welche das Konzept und die Atmosphäre von ALIEN fortsetzt. Bereits der zweite Film setzt weniger auf Spannung und Horror, sondern vermehrt auf Action. Im Zeitraum zwischen ALIEN und ALIENS sind jedoch noch weitere Werke angesiedelt, die eindeutig in diesem Zeitraum lokalisiert werden können. Da findet sich als aktuellstes Beispiel die noch nicht vollendet veröffentlichte Comicserie ALIENS: DEFIANCE (Wood 2017), die parallel zu ISOLATION spielt und eine Möglichkeit offenbart, wie der Xenomorph auf die Station gelangt ist. Zwanzig Jahre nach diesen beiden Werken entfaltet der Roman OUT OF THE SHADOWS (Lebbon 2014) eine weitere Geschichte über Ellen Ripley. Sie langt an dem lebensfeindlichen Planeten LV-178 an, der auch in SEA OF SORROWS der Handlungsort ist. Dort ist die Besatzung des Minenschiffs *Marion* während des Abbaus von Rohstoffen auf Xenomorphen gestoßen. Das Notsignal lockt Ripleys Raumschiff an, denn die Fluchtkapsel der *Nostramo* wird von Ashs-KI kontrolliert, die noch immer „Special Order 937“ ausführen will und dafür eine Chance erkennt. Ripley weiß nicht, dass Ash die Kontrolle über das Fluchtschiff der *Nostramo* übernommen hat und sieht sich nach 35 Jahren im Kälteschlaf mit mehreren Xenomorphen konfrontiert. Am Ende der Geschichte wird Ripleys Kurzzeitgedächtnis gelöscht, sodass keine Erinnerungen an ihren Ausflug auf LV-178 bleiben. Da die KI vom Schiffcomputer gelöscht wurde, reist das Schiff fortan weiter in Richtung Erde. Dort kommt es an und die Geschichte von ALIENS findet statt.

Parallel zu den Geschehnissen vor ALIENS versucht Weyland-Yutani („Die Firma“) 2173 den Planeten LV-426 zu besiedeln. In der Kolonie – die in ALIENS von Xenomorphen überrannt wurde – siedeln sich auch *Anne* und *Russell Jordan* an, die Eltern der Figur Rebecca Jordan, genannt „Newt“ (Golden 2014). Dieses sechsjährige Mädchen spielt in ALIENS eine zentrale Rolle und auch in der Comic-Fortsetzung von Mark Verheiden (2016c), während es hingegen zu Beginn von ALIEN 3 (Fincher 1992) stirbt. Das ist ein erster Punkt, an dem die Erzählwelt unterschiedliche Handlungsverläufe nimmt und diese können auch nicht durch eine Veränderung der Namen von *Hicks* und *Newt* in den Comics ausgeglichen werden (vgl. Verheiden 2007c, 2007b, 2007a). Aus dieser ersten Spaltung entstehen weitreichende Schwierigkeiten, denn von 1986 bis 1992 waren die Comics von Mark Verheiden die offizielle Fortsetzung der Geschichte von ALIENS. In diesem Zeitraum entstanden auch die Comics zu ALIENS VERSUS PREDATOR

und es wurden viele Comics zu ALIENS veröffentlicht, von denen eine Vielzahl ebenfalls als Romane adaptiert wurden. All diese Werke haben einen konkreten Bezug zu den Entwicklungen aus OUTBREAK, NIGHTMARE ASYLUM und EARTH WAR (später als FEMALE WAR betitelt) bzw. darauf, dass die Menschen am Ende des ersten Werkes vor den Xenomorphen fliehen und damit die Erde aufgeben, zumindest vorerst (Verheiden 2016c: 145-164). Auf der letzten Seite von NIGHTMARE ASYLUM taucht Ripley erstmals im Comic auf (Verheiden 2017c: 106; Verheiden 2007b: 254; Abbildung 19), was zuvor aus Lizenzgründen nicht gestattet war (Verheiden 2017b: 7).

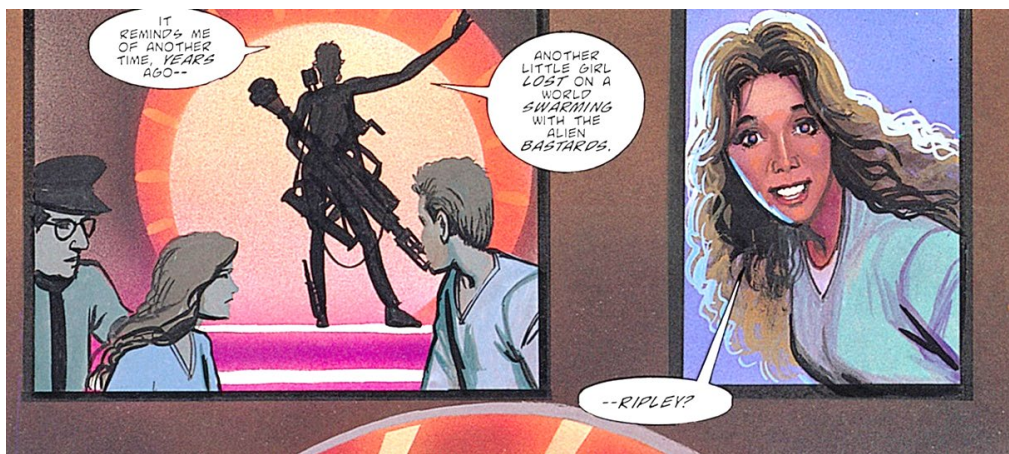


Abbildung 19: Ausschnitt der letzten Seite von ALIENS – NIGHTMARE ASYLUM (Verheiden 2017c: 106; Verheiden 2007b: 254).

Ripley spricht folgenden Satz: „It reminds me of another time years ago – another little girl lost on a world swarming with the alien bastards” (Verheiden 2017c: 106; Verheiden 2007b: 254). Darauf reagiert eine erfreute Newt mit der erstaunten Aussage „--Ripley?“ (ebd.) und an diesem Punkt kann die Namensänderung der Figuren nicht mehr die narrative Lücke verbergen, denn *Billie* (so heißt Newt in den Neuauflagen der Comics) hat keinen Grund sich über Ripley zu freuen. Faktisch sind sich die beiden Figuren nie begegnet. Newt und Ripley haben hingegen eine gemeinsame Vergangenheit, da Ripley sich auf dem Planeten LV-426 um Newt gekümmert hat. Newt ist die einzige Überlebende der Kolonie auf LV-426 und hat gelernt, zu überleben und sich vor den Xenomorphen zu verstecken. Es gibt mehrere narrative Ansätze, die sich mit Newts Vorgeschichte befassen. Einer davon ist die Director’s Cut Version von ALIENS (Cameron 1986). Einen weiteren Zugang liefert der Comic ALIENS: NEWT’S TALE (Richardson 1992), der die Geschehnisse des ALIEN-Ausbruchs in der Kolonie auf LV-426 in Newt’s Träumen verarbeitet. Die dritte Fassung liefert der Roman RIVER OF PAIN (Gol-

den 2014), der am Schlusspunkt von ALIEN beginnt, dann die Geburt von Newt thematisiert und bis kurz vor der Begegnung von Newt und den *Colonial Marines* in ALIENS erzählt. Das letzte Werk ist als Teil der „ALIEN – Original Novel“-Trilogie offizieller Bestandteil des Kanons der Erzählwelt, sodass RIVER OF PAIN als die jetzt offizielle Vorgeschichte von Newt verstanden werden muss und somit den Director's Cut von ALIENS zum Teil aus der Erzählwelt entfernt.

Das Hauptwerk: Die Alien-Filme als Leitfaden der Erzählwelt

„Seit *Aliens* – dem zweiten Teil der Reihe – gibt es keinen Film in der Serie, der nicht irgendwie polarisiert. Das ist ein bedeutendes Alleinstellungsmerkmal des *Alien*-Franchise, denn nur wo stetige Veränderung ist, kann auch etwas Neues entstehen.“ (Heuer 2017m: k. S.)

Von Beginn an wurden die Inhalte der Filme in mehreren Kanälen verbreitet, sodass eine komplexe Bekanntheit der Marke ALIEN geschaffen werden konnte. Um eine möglichst hohe Nachvollziehbarkeit zu gewährleisten, werden im Folgenden einige der Werke exemplarisch vorgestellt. Hierbei werden auch Texte aus einer journalistischen ALIEN-Retrospektive verwendet, die von dem Autor dieser Dissertation für das Fachmagazin *Mellowdramatix* anlässlich des Kinostarts von ALIEN: COVENANT (Scott 2017f) verfasst wurden. Somit soll nachstehend ein Überblick über die Werke gegeben werden (vgl. (Heuer 2017j)).

„Faszinierend an der *Alien*-Reihe ist, dass die Filme allesamt unterschiedliche Facetten eines Überlebensszenarios innerhalb einer zunehmend komplexeren Sci-Fi-Erzählwelt verkörpern.“ (Heuer 2017d: k. S.)

Alien (Scott 1979)

„Die Besatzung der ‚Nostromo‘, ein Transportschiff der ‚Firma‘, reagiert auf ein Notsignal. Der lebensfeindliche Mond ‚LV-426‘ wird erreicht und die ‚Nostromo‘ setzt zur Landung an. Bisher eine einfache Rettungsmission, bei der nicht viel schiefgehen sollte. Als dann das Außenteam die Quelle des Signals erreicht, findet dieses ein abgestürztes fremdartiges Raumschiff vor. Die Korridore und Räume sind schwarz, schleimig und wirken irgendwie lebendig. Angetrieben von Neugierde dringen die Menschen tiefer in das Schiff ein. Dort finden sie eine Halle, angefüllt mit kokonartigen Eiern, aus denen kleine Außerirdische schlüpfen, die nur einen Sinn haben: den Fortbestand der eigenen Spezies.“ (Heuer 2017a: k. S.)

Der erste Lebensabschnitt für einen Xenomorphen ist die Existenz als *Facebugger* in einem schleimigen kokonartigen Ei (Abbildung 20). Ist ein potentieller Wirtskörper in der Nähe, schlüpft der *Facebugger* und injiziert dem Wirt eine Art von Larve, die zu einem kleinen Xenomorphen heranwächst. Diese Larve wird dann

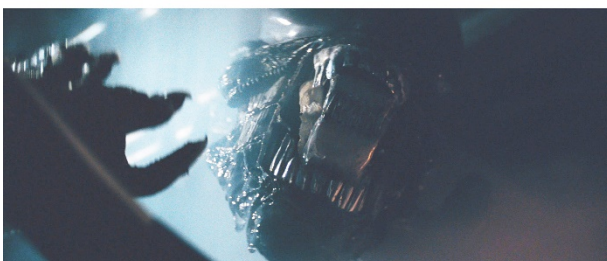
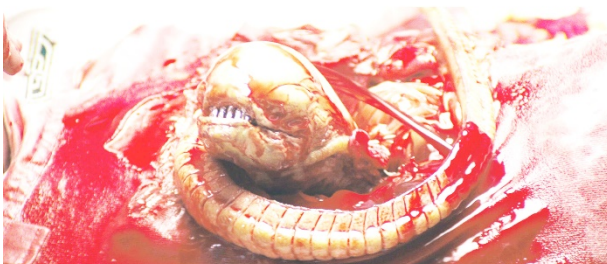


Abbildung 20: Das Alien: Vom Ei zum Xenomorph in *ALIEN* (Scott 1979, Bilder aufgebellt).

zu dem Wesen, das als *Alien* bekannt ist, also dem Wesen, das als zentrale Bedrohung im Mittelpunkt des Films von Ridley Scott steht. Diese Kreatur hält den Wirt am Leben, bis eine gewisse Größe erreicht wird. Dann bricht das Alien aus dem Wirt heraus und ist fortan selbstständig lebensfähig. Der Wirt stirbt bei dieser Form der „Geburt“. Nach einer relativ kurzen Zeit (diese variiert je nach Werk) ist die Kreatur ausgewachsen und macht Jagd auf andere Spezies, die ihre Sicherheit in der neuen Umgebung gefährden. Dies geschieht ebenfalls auf der *Nostromo*.

„Die Qualität von *Alien* erwächst nicht ausschließlich aus dem ‚Xenomorph‘ genannten Monster. In diesem Film bestehen mehrere vielschichtige Konflikte, zwischen Personen, zwischen Ge-

schlechtern und zwischen Mensch und Maschine. Die emotionale Kälte eines Androiden ist mitverantwortlich dafür, dass *Alien* keine simple Slasher-Narration besitzt, sondern eine verschachtelte Erzählung bietet,

die neben der extraterrestrischen Bedrohung auch Verrat, Misstrauen und daraus resultierende starke Emotionen inszeniert. Ripley [Sigourney Weaver] rückt erst nach und nach ins Zentrum der Erzählung, wodurch der Film von einer Bedrohung für die Gruppe zunehmend zu einem reinen Überlebenskampf der Protagonistin wird.“ (Heuer 2017a: k. S.)

Der Xenomorph wirkt durch seine Andersartigkeit bereits als eine Bedrohung auf die Menschen. Statt Blut besitzt das Alien eine stark ätzende Säure, die auch bei der Bekämpfung für große Schäden bei den Angreifern sorgen kann. Da die Kreatur gezielt auf die Jagd geht und die Besatzungsmitglieder versucht, zu trennen und einzeln zu töten, ist das Alien in diesem Film/Comic/Roman eine schreckliche Bedrohung. Im zweiten Film wird der Fokus hierbei verlagert.

Aliens – Die Rückkehr (Cameron 1986)

„*Aliens* setzt mehr als 50 Jahre [2179] nach dem Schlusspunkt von *Alien* [2122] an und erzählt eine Geschichte um Macht und Habgier, die zu einem voraussehbaren Überlebenskampf wird, der in seiner Heftigkeit allerdings überrascht. Dabei ist nicht nur ein Xenomorph die Bedrohung, sondern ein ganzer Planet voll mit diesen.

Damit die Auslöschung der außerirdischen Rasse sauber vonstattengeht, wird Ripley (Sigourney Weaver), nach ihrer Rückkehr zur Erde, erneut auf LV-426 entsendet. Dieses Mal als Beraterin für eine Einheit des Militärs. Die „Colonial Marines“ sind eine schwerbewaffnete Spezialeinheit, die die Bedrohung durch die Xenomorphen zunächst nicht ernst nehmen. Doch auf dem Mond angekommen, manifestiert sich nach und nach das Ausmaß des Massakers an den dort lebenden Menschen, was zudem als Brutstätte für die Aliens dient. Dieses Mal ist die Bedrohung deutlich größer, aber auch die Menschen sind besser vorbereitet auf die außerirdischen Jäger, die statt Blut Säure in ihren Adern haben.

Geschickt wird Spannung aufgebaut, bevor die Menschen auf die eigentliche Bedrohung stoßen. Wo zuvor leere Gänge, verlassene Korridore und eine beklemmende Enge viel Raum für die Vorstellung des Rezipierenden zuließen, findet plötzlich ein brutaler Erstkontakt zwischen den Marines und einigen Xenomorphen statt. Nachdem das halbe Team ausgelöscht wird, ahnt selbst der noch so einfach gestrickte Soldat, welche

Schrecken auf LV-426 lauern. Als wiederkehrendes Element versucht erneut „die Firma“ einen Xenomorph mit auf die Erde zu nehmen und diesen als Biowaffe zu nutzen.

Ripley wird in diesem Film auch in einer Mutterrolle inszeniert. Während sie zu Beginn des Films damit konfrontiert wird, dass ihre Tochter [Amanda Ripley] bereits verstorben ist – Ripley lag mehr als 50 Jahre im Festschlaf – findet sich in der Kolonie als einzige Überlebende das Mädchen Newt (Carrie Henn) vor, der sie sich annimmt. Während die Menschen einige Aliens besiegen, sind die Verluste bei den Marines hingegen zahlreich. Dadurch spitzt sich der Überlebenskampf immer weiter zu.“ (Heuer 2017e)

ALIENS versucht nicht die düstere Atmosphäre des ersten Teils nachzuzeichnen. Der Fokus ist sehr viel stärker auf Action und Unterhaltung für ein Massenpublikum konzipiert als im Vorgänger. Die Figuren sind simpler gehalten, statt eines Aliens gibt es einen ganzen Schwarm inklusive einer *Königin*, der als todbringende Bedrohung fungiert. Allerdings verliert das Alien viel von seiner Tödlichkeit, angesichts der besten Waffen, die derzeit von Militärstreitkräften verwendet werden. Somit sind einzelne Xenomorphen eine kalkulierbare Bedrohung. Agieren die außerirdischen Wesen jedoch als koordinierter Schwarm, stellt auch die militärische Spezialeinheit der *Colonial Marines* keine wirkliche Herausforderung für die Xenomorphen dar. Auf der Oberfläche von LV-426 wird eine extrem starke Explosion gezündet, die alles Leben auf dem Planeten vernichtet. Am Ende des Films entkommen von LV-426 die Menschen Ellen Ripley, Rebecca „Newt“ Jordan und Korporal Dwayne Hicks (Michael Biehn) sowie der Android Charles Bishop Weyland (Lance Henriksen) und die Alien-Königin. In einem letzten großen Schlagabtausch auf dem Raumschiff der Colonial Marines (*USS Sulaco*) besiegt Ripley die Alien-Königin und alles scheint gut zu werden, vorerst.

Im Comic OUTBREAK (Richardson 2016) wird die Geschichte von Hicks und Newt zehn Jahre später auf der Erde fortgesetzt. In ALIEN 3, der filmischen Fortsetzung, werden die im Kälteschlaf befindlichen Überlebenden aufgrund eines Feuers in eine Rettungskapsel verladen und auf dem Planeten Fiorina 161 abgeworfen. Zudem reißt ein Facehugger als blinder Passagier mit in der Rettungskapsel. Bei dem Absturz sterben Hicks und Newt während Ripley überlebt,

genau wie der Facehugger, der dann einen Hund (in der längeren Schnittfassung ein Rind) infiziert, wodurch ein Xenomorph entsteht. Der entscheidende Unterschied zwischen den beiden Handlungsverläufen: Im Comic verschwindet Ripley und Hicks und Newt sind von den Geschehnissen auf LV-426 gezeichnet, während die beiden Figuren, die durch die Comics sehr viel an Komplexität gewonnen haben, im Film direkt zu Beginn getötet werden. Durch diese Entscheidung spaltet sich der Erzählkosmos von *ALIEN* erstmals.

Alien 3 (Fincher 1992)

„Nach der Flucht von LV-426 notlandet die Rettungskapsel der letzten Überlebenden Ellen Ripley (Sigourney Weaver), Newt (Carrie Henn) und Colonel Hicks (Michael Biehn) auf einem fremden Planeten. Ein Facehugger löste die Abkopplung der Fluchtkapsel aus. Dieser Alienparasit, der einen Xenomorph in eine Wirtslebensform pflanzen kann, versucht den Fortbestand seiner Art zu sichern und reist als blinder Passagier mit. Auf dem Planeten befindet sich eine nahezu verlassene Strafkolonie für gefährliche Sexualverbrecher mit zwei Y-Chromosomen. Letztere Eigenschaft wird besonders gefährlichen kriminellen Männern zugeschrieben, zum Beispiel „Jack the Ripper“. Ripley überlebt den Absturz als einzige und, kaum dass man sie aus den Trümmern geborgen hat, wird sie mit einem fanatisch-religiösen Gefängniskult konfrontiert, der enthaltsam lebt und an die Erlösung durch das Ende der Welt glaubt. Eine Frau stellt eine Bedrohung für die Ordnung im Gefängnis dar, somit lebt Ripley hier gefährlich.

Der Xenomorph entsteht in *Alien3* aus einem Rind [Special Edition], das der Alienparasit befallen hat, und lauert zunächst weitgehend im Verborgenen. Als er dann in Erscheinung tritt, zerfetzt der Xenomorph sogar zentrale handlungsführende Figuren. Durch einen cleveren Plan und mit gemeinsamen Kräften soll der Xenomorph in eine Falle gelockt werden.

Das Alien wird tatsächlich gefangen und das Rettungsschiff „der Firma“ ist unterwegs. Es scheint, alles könne gut werden, aber „die Firma“ will den Xenomorph nicht vernichten, sondern diesen lebendig einfangen und zu Forschungszwecken abtransportieren. Mancher Gefängnisinsasse hält das Alien für eine Manifestation der Erlösung, was üble Konsequenzen

nach sich zieht. Der Xenomorph hat derweil eine besondere Bindung zu Ripley entwickelt. In ihrem Körper wächst eine neue Alienkönigin heran, was eine erneute Ausbreitung der Aliens nach sich ziehen kann. Das will Ripley um jeden Preis verhindern und ist sogar bereit, dafür ihr eigenes Leben zu opfern.“ (Heuer 2017d: k. S.)

David Finchers Werk *ALIEN 3* stellt eine Art der Rückbesinnung dar, denn der Film reduziert die außerirdische Bedrohung wieder auf nur ein Alien. Hier „besteht die Bedrohung zum einen aus dem Xenomorph und zum anderen aus den Menschen selbst. Die Bedrohung aus den Menschen ist ein zentrales Thema des Films und teilt sich grob in drei Themen: die heranwachsende Alienkönigin in Ripley, die überstrapazierten Sexualstraftäter mit ihrer fanatischen Lebensweise und zuletzt „die Firma“, die das Alien wie zuvor schon in *Aliens* als Biowaffe kontrollieren und erforschen möchte“ (Heuer 2017d: k. S.). In diesem Film wird erstmals angedeutet, dass die Firma bereits vor dem ersten *ALIEN*-Film von den außerirdischen Kreaturen und ihrer Tödlichkeit wusste. Hier könnte sich eine Verbindung zu *ALIENS VERSUS PREDATOR* (Anderson 2004) herstellen lassen, der jedoch von Ridley Scott aus dem kanonischen Erzählkosmos entfernt wurde. Betrachtet man heute *ALIEN*, fällt auf, dass der Android Ash von Beginn an etwas über die Aliens zu wissen scheint und seine Mission, einen Xenomorphen lebendig zu fangen und auf die Erde zu bringen, somit in einer Zeit vor *ALIEN* verankert worden sein muss. Dies wird aktuell durch die Prequel-Filmreihe von Ridley Scott (*PROMETHEUS*, *ALIEN: COVENANT*, nicht betitelter *ALIEN*-Film erscheint 2019) erklärt, bei der *Peter Weyland* (Guy Pierce), der Chef von Weyland-Industries und Sohn von *Charles Bishop Weyland* (Lance Henriksen), nach dessen Aussehen die Weyland-Yutani Androiden im Jahr 2179 geformt sind, versucht herauszufinden, wie die Menschen entstanden sind und ob diese ihre eigene Sterblichkeit überwinden können. Charles Bishop Weyland ist bereits ein sehr reicher und extrem erfolgreicher Industrieller, der sein Unternehmen an Peter Weyland vererbt hat (dieser Aspekt könnte nicht mehr Teil des Kanons sein, es gibt keine eindeutigen Informationen hierzu). In *ALIENS VS. PREDATOR* wird Charles Bishop Weyland getötet, da das Werk nicht mehr offiziell zum Kanon gehört, ist es unwahrscheinlich, dass die Technologie der *Predator*, die bei dieser Mission entdeckt wird, entscheidenden Einfluss auf den technologischen Erfolg von Weyland Industries liefert. Dennoch, in einem intermedialen Bezug, wird

dieser Ansatz zwischen den Werken angedeutet und hat zumindest bis zu PROMETHEUS bestand, also für einen Zeitraum von rund acht Jahren.

ALIEN 3 offenbart drei unterschiedliche Konfliktebenen, die zu einer komplexen Narration verwoben werden. Hierbei bietet die Special Edition einen deutlich tieferen Einblick in die Figuren und ihre Situation.

„Die Komplexität der Narration sorgt in einer Art und Weise für Spannung und Schrecken, die im Vergleich zu den Vorgängern neuartig ist. Wenn die Gefangenen wie Mönche ihre Messen halten, entsteht allein durch die Inszenierung ihrer geistigen Gleichschaltung eine bedrohliche Stimmung. Die Sexualverbrecher haben alle einen Zölibat abgelegt und leben somit vollständig enthaltsam. Dies ist nicht zu kompliziert, in einer Gefangenenkolonie für Männer. Als Ripley auftaucht, wird deutlich, dass für einige dieses Bekenntnis nur leere Worte waren. Dabei inszeniert Fincher den Film sexueller als die Vorgänger und stellt somit das Thema von unterdrückter und freier Sexualität an den Rand der Narration. Dies verschwimmt mit dem zweiten Thema, einer Mutterrolle wider Willen für Ellen Ripley, in der eine außerirdische Lebensform heranwächst. Dies schützt Ripley zwar vor Übergriffen des Xenomorphen, allerdings macht sie dies selbst zur Beute, nämlich für „die Firma“. Eine Alienkönigin zu unterwerfen und ihre Brut zu einer Waffe zu machen, erscheint „der Firma“ sehr lukrativ. Da Ripley und am Ende auch alle Insassen der Strafkolonie verstanden haben, was auf dem Spiel steht, spitzt sich dieser Konflikt weiter zu. Am Ende schießen unwillkürlich die Worte von Mr. Spock (Leonard Nimoy) in den Kopf: „Das Wohl von Vielen, es wiegt schwerer als das Wohl von Wenigen oder eines Einzelnen“ (*Star Trek II – Der Zorn des Khan*). Dass dieser Film am Ende auf den Tod der Protagonisten zuläuft, ist kein Geheimnis.“ (Heuer 2017d: k. S.)

Das gilt für alle, außer einem der Insassen der Gefängniskolonie, den Xenomorphen und Serienhauptfigur Ellen Ripley, die am Ende des Werkes in das Feuer eines Schmelzofens springt, um sich und die in ihr heranwachsende Alien-Königin zu vernichten (Abbildung 21).

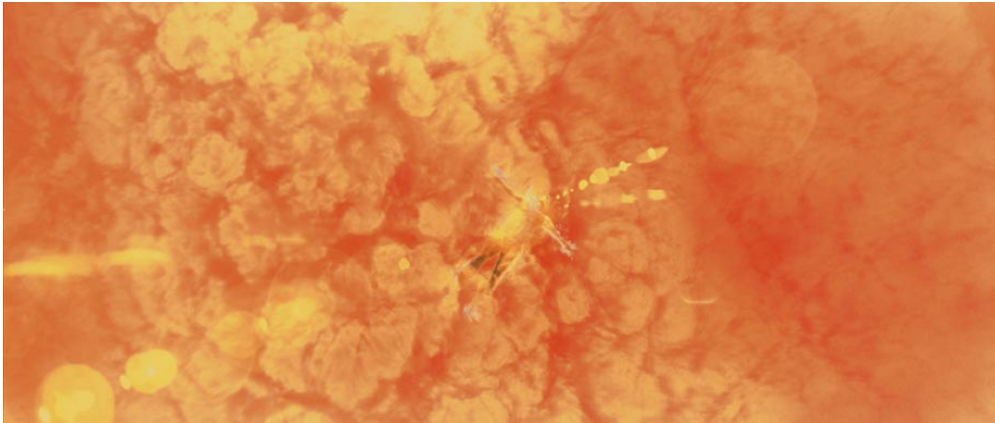


Abbildung 21: Ripley opfert sich. *ALIEN 3 – Special Edition*, TC: 02:17:37 (Fincher 1992, Blu-ray-Disc).

Dies markiert nicht den Schlusspunkt der filmischen Geschichte von Alien, was verwundert. In dem vierten Alien Film wird Ripley aus ihrer DNS geklont und auf einem Forschungsschiff des Militärs, mit Unterstützung von Weyland-Yutani⁵², festgehalten. Dabei wird ebenfalls die DNS der Alien-Königin wiederhergestellt, die dann kontrolliert aus Ripley entnommen und aufgezogen wird.

ALIEN – DIE WIEDERGEURT (Jeunet 1997)

„In diesem Film wird Ellen Ripley (Sigourney Weaver) als Klon wiedergeboren. Gemeinsam mit ihr kehrt auch der Sprössling einer Alienkönigin zurück, der in *Alien*³ mit ihr unterging. Das Nachfolgeunternehmen der „Firma“ ist auch 200 Jahre nach Ripleys Tod noch überzeugt davon, die *Aliens* als Biowaffe zu nutzen. Im Glauben daran, dass die Xenomorphen unterworfen werden können, wird auf einem Forschungsschiff der letzte Akt der Quadrologie eingeleitet.

Durch die Klonung ist Ripley mit dem Alien genetisch verschmolzen. Sowohl Ripley als auch die junge Alienkönigin haben biologische und psychologische Eigenschaften voneinander erhalten. Die Protagonistin ist nun mit den Aliens gewissermaßen verwandt, ihr Blut enthält ebenfalls Säure und sie nimmt die Menschen ebenso wahr, wie die außerirdischen Jäger es tun. Die Wissenschaftler sind überzeugt davon, dass sowohl Ripley als auch die neu geschaffenen Aliens eine kontrollierbare Bedrohung darstellen. Dieser Irrtum wird tödliche Konsequenzen haben, der

⁵² In dem Comic zum Film (Vance 2017) und in der längeren Schnittfassung (Jeunet 1997) wird gesagt, dass Weyland-Yutani schon vor vielen Jahren von *Walmart* gekauft worden und nicht mehr „die Firma“ sei.

auch die philosophische Dimension eines Gottkomplexes und den daraus resultierenden Wirkungen thematisiert. [...]

Alien: Die Wiedergeburt ist der wohl außergewöhnlichste Film der Reihe: zum einen durch auflockernde Momente, die ein wenig in Richtung Splat-ter-Party gehen, und zum anderen durch die Einblicke in soziale Strukturen einer außerirdischen Lebensform. Das ist anders als die düstere Grundstimmung der Vorgänger, die zwar dennoch besteht, aber insgesamt erinnert *Alien: Resurrection* mehr an einen der 90er-Jahre-Mainstream-Horrorfilme wie *Jurassic Park* oder *Independance Day*. Folglich könnte angenommen werden, dass der vierte Teil aus der Serie ausbricht. Das ist jedoch nicht der Fall. *Alien: Die Wiedergeburt* beschreitet zwar deutlicher einen Pfad in Richtung Mainstream-Unterhaltung als der Vorgänger mit seiner religiösen und philosophischen Dimension, aber der Film versinkt nicht im Einheitsbrei. Auch *Alien* und *Aliens* entsprachen dem Mainstream-Zeitgeist und waren für den Massenmarkt konzipiert. In diesem Zusammenhang steht *Alien: Die Wiedergeburt* in der Tradition der Serie. Das Alien selbst ist eine Kultfigur geworden, die Reihe ist legendär, auch wenn der letzte Film eine ungewöhnliche Richtung einschlägt. Von 1979 bis 1997 wurde das Alien zu einer ikonischen Kreatur des Kinos und der Kunst, wodurch diese sich auch als Teil der Kultur manifestiert. Das Alien-Franchise hat sich unterdes transmedial weiterentwickelt und die Erzählwelt bleibt weiterhin interessant.“ (Heuer 2017c: k. S.)

Der letzte Film der Serie spielt 200 Jahre nach dem Ende von ALIEN 3. Wie bei allen anderen Filmen der ALIEN-Hauptreihe ist auch zu diesem Film ein Roman und ein Comic erschienen. Zudem wurde zu diesem Film ein einziges Spiel veröffentlicht (Argonaut Games 2000), nachdem zu ALIEN 3 Videospiele mit der Marke ALIEN inflationär veröffentlicht worden waren (vgl. Die Pixelspieler 2016) und somit der Markt übersättigt schien. Wie bereits in der Einleitung zu diesem Abschnitt erläutert, sind die wenigsten Videospiele zu ALIEN so angelegt, dass diese einen narrativen Mehrwert bieten. Mit dem Spiel ALIEN TRILOGIE (Probe Entertainment 1996) erschien jedoch ein Werk, das sich grob an der Erzählung der ersten drei Filme orientiert und aus dieser Zeit das einzig nennenswerte narrative Werk darstellt. Es erschien auf PlayStation, Sega Saturn und PC und hat somit eine hohe Reichweite generiert. Ebenfalls brachte Rebellion Developments

mit ALIENS VERSUS PREDATOR (1999) einen narrativ dreigeteilten Shooter auf den Markt, der bis heute in einer spielbaren Version für den PC vertrieben wird, unter dem Titel ALIENS VERSUS PREDATOR CLASSIC 2000. Dabei sind drei Einzelspielerkampagnen verfügbar, die jeweils aus der Sicht einer der drei beteiligten Fraktionen (*Aliens*, *Predator*, *Colonial Marines*) eine Geschichte vermittelt. Diese tragen jedoch wenig zum Gesamtwerk der Erzählwelt bei und werden daher vernachlässigt, zumal diese nicht einmal innerhalb des Spiels direkt miteinander verbunden sind und somit keine eindeutig validen Ergebnisse für die Erzählwelt anbieten (aufgrund dreier unterschiedlicher Enden, die sich gegenseitig nicht begünstigen).

Mit Ripleys Rückkehr zur Erde am Ende von ALIEN - DIE WIEDERGEBURT endet der filmische Zeitstrahl. Die Erde ist verwüstet und wirkt lebensfeindlich. Dies könnte ein Verweis auf die Geschehnisse sein, die von Mark Verheidens Aliens – Comics eingeleitet und von John Arcudi im Comic THE ALIEN weitergeführt wurde (Arcudi 2007).

Beispiele des Transmedialen im ALIEN-Gesamtwerk

Neben der Eigenschaft (ab dem zweiten Teil) als direkte Fortsetzungen werden hier bereits einige Verweise auf andere Teilwerke deutlich. Ehe die Vorgeschichte zu ALIEN – in den Werken PROMETHEUS, ALIEN: COVENANT – ORIGINS (Foster 2017) und ALIEN: COVENANT – erläutert wird, mit der auch eine andere Form der Inszenierung einhergeht, soll zuerst ein Zeitstrahl als visuelle Hilfestellung zur Reihenfolge der Teilwerke innerhalb des ALIEN-Gesamtwerkes gegeben werden (Abbildung 22). Aufgrund der nahezu unüberblickbaren Menge von Werken, die nicht eindeutig im Zeitstrahl des Kosmos oder innerhalb und außerhalb des Kanons eingeordnet werden können, werden die meisten Comics und Romane in dieser Übersicht vernachlässigt.

Plotting Horror.

Nicht mehr im Kanon	Jahr	Hauptwerke und Teilwerke (eindeutige Jahreszahlen)	Zeitraum bekannt & vermuteter Zeitraum
	1987	Predator	
	1997	Predator 2	
Alien vs. Predator (AvP) Aliens vs. Predator 2	2004		
	2010	Predators	
	2019	Blade Runner	AvP: Eternal (Comic)
	2022	Blade Runner: Black Out	
	2023	TED Talk: Peter Weyland	Star Force Soldier
	2036	2036: Nexus Dawn (Blade Runner)	
	2048	2048: Nowhere to Run (Blade Runner)	
	2049	Blade Runner 2049	
	2089	Prometheus (Missionsbeginn)	Happy Birthday, David Quiet Eye, Elizabeth Shaw ,Prometheus' Transmission
	2093	Prometheus (Fehlschlag der Mission)	The Crossing
	2104	Alien: Covenant	Alien Covenant - Origins Meet Walther The Last Supper Advent
	2122	Alien	
	2137	Alien: Isolation Aliens: Defiance	
	2159	Alien: Out of the Shadows	
	2173	Alien: River of Blood	
Newt's Tale Aliens (Directors Cut)	2179	Aliens Alien 3 Aliens: Colonial Marines (Game)	Alien vs. Predator (Comic) AvP: War
Breakout Nightmare Asylum Earth War	2189		Colonial Marines (Comic)
The Alien			
	2222	Fire & Stone (Predator, Prometheus, Alien, AvP)	
	2223	Life & Death (Predator, Prometheus, Alien, AvP)	
	2381	Alien: Resurrection	Alien: Sea of Sorrow

Abbildung 22: Zeitstrahl des Alien-Gesamtwerkes. Erstellt durch den Autor.

Diese Übersicht deutet die Komplexität des ALIEN-Gesamtwerkes bereits an. Bisher wurden lediglich die ersten vier Filme thematisiert, von denen drei direkte Fortsetzungen des Haupt- und Ursprungswerkes ALIEN von 1979 sind. Angerissen wurden zudem einige transmediale Teilwerke, die in mehr oder weniger direktem Bezug zu den Filmen stehen. Eindeutig indentifizierbar ist der Xenomorph als Antagonist und Auslöser der Konflikte innerhalb der Werke. Ein weiterer wiederkehrender Aspekt ist die Motivation von Unternehmen, die Xenomorphen wissenschaftlich auszunutzen. In den Filmen geschieht letzteres immer anhand von Weyland-Yutani bzw. in ALIEN: RESURRECTION sind es Wissenschaftler des Militärs, welche die Pläne des nicht mehr existierenden Konzerns fortsetzen wollen (Perry 2016b: 8-9). Eines dieser Unternehmen ist *Medtech*, ein weiteres ist *Neo-Pharma*, das zum Konzern von Daniel Grant gehört. *Neo-Pharma* gelingt es, aus dem „Royal Jelly“ der Xenomorphen eine anspornende, richtig dosiert, extrem leistungssteigernde Medikation für Menschen zu erzeugen. Dieses

Präparat trägt den Namen „Xeno-Zip“ und neigt zu extremen Nebenwirkungen. Wo die Filme permanent einen Fokus auf die Nutzung der Xenomorphen als Waffe legen, werden in den Comics und Romanen deutliche Vertiefungen durchgeführt, die andere Perspektiven auf das Verhältnis von Menschen und Aliens offenbaren (vgl. Bischoff 2016; Richardson und Arcudi 2007). Gleiches gilt auch für das Verhältnis von Menschen zueinander. Aktuelle kanonische Werke deuten an, dass diese Verlagerung der Konflikte zukünftig intensiviert werden könnten. So wird in der Vorgeschichte zu dem Film *ALIEN: COVENANT* ein aus ethischen Gründen motivierter Konflikt thematisiert, als es darum geht, die Kolonialisierungsmission der *Covenant* – eine neue Hoffnung für die Menschheit – zu sabotieren bzw. durch Terrorismus zu verhindern. Das ist zum einen thematisch dicht am aktuellen Zeitgeschehen, durch eine ständige Gefahr von Terroranschlägen, und zum anderen die erste längere Geschichte im *ALIEN*-Gesamtwerk, die keine Xenomorphen als Konfliktelement nutzt. Ferner bietet das Werk einen Eindruck davon, wie die Erde im Zeitraum vor der Mission der *Covenant* ist. Die Menschen haben sich weitgehend in gigantische Gebäudekomplexe zurückgezogen, der Klimawandel hat ganze Teile der Welt unbewohnbar gemacht und ein weltumspannender Konzern entstand 2099 durch die Fusion der Weyland Corporation und der Yutani Corporation: Weyland-Yutani. Dieses Unternehmen kontrolliert nahezu alles in dieser Welt und ist somit ein prägendes Element des *ALIEN*-Gesamtwerkes.

Alle transmedialen Teilwerke sind aus sich heraus verständlich. Obwohl einige der Kurzfilme ohne einen größeren Kontext an die Belanglosigkeit grenzen, so ist der TED-Talk von Peter Weyland (Guy Pearce) 2023 ohne den Bezug zu *PROMETHEUS* oder *ALIEN* ohne Bedeutung, kann jedoch weiteres Interesse wecken (Scott 2012b). Gleiches gilt auch für das als Werbefilm konzipierte Teilwerk *MEET WALTER* (Scott 2017d). In diesem Kurzfilm wird in zeigenden Bildern vermittelt, wie die Androiden der neuesten Generation mit Namen „Walter“ (Michael Fassbender) hergestellt werden. Interessant ist ebenfalls, dass einige der Hauptwerke keinen direkten Bezug zum *ALIEN*-Gesamtwerk offenbaren, zumindest nicht von sich aus. Dies gilt für *PREDATOR*, *PREDATOR 2* und *PREDATORS* sowie alle Werke der „*BLADE RUNNER*“-Reihe. In *PREDATOR 2* und *PREDATORS* sind Schädel von Xenomorphen als Trophäen im Besitz der Predator zu entdecken, dies wird jedoch nicht explizit thematisiert. *BLADE RUNNER* hat ebenso

kaum offensichtliche Verbindungen, liefert jedoch einige. So sind die Lebensräume im futuristischen Los Angeles in *BLADE RUNNER* ähnlich aufgebaut, wie diese später in den *ALIEN*-Comics gezeigt werden, wenn die Erde als Handlungs-ort Teil eines Werkes ist. Ein weiteres Element ist die Hochindustrialisierung, künstlich geschaffene Menschen (bzw. Androiden in *ALIEN*), ethisch-philosophisch motivierte Konflikte und eine Zerstörung des Lebensraumes der Erde, was späterhin dazu führt, dass die Menschen sich zu anderen Planeten aufmachen müssen, um ihre Existenz zu bewahren. Hier offenbart sich wieder dieser Konflikt: Denn wo der Mensch hinkommt, passt er die Umgebung nach seinem Willen an und vernichtet, was dabei im Weg ist. Dieser Konflikt steht im Zentrum mehrerer Teilwerke im *ALIEN*-Gesamtwerk. Auf die Spitze getrieben wird dies im ursprünglichen „*ALIEN VERSUS PREDATOR*“-Comic. Dort diskutieren zwei Besatzungsmitglieder darüber, was der Mensch tun darf, um seine eigene Existenz zu sichern. Gleichzeitig wird in Bildern die Spezies und Kultur der Predator vorgestellt, wodurch ein direkter Zusammenhang zwischen dem Gesagten und dem Gezeigten entsteht, obwohl diese nicht direkt, sondern lediglich ästhetisch miteinander verbunden sind. Am Ende steht der Eindruck, dass der Mensch nicht wesentlich anders als der Predator sei. Im späteren Verlauf setzen die Predator die Xenomorphen auf einem Planeten aus, um diese zu jagen. Da auf diesem Planeten Menschen eine Kolonie gegründet haben, entwickelt sich ein Konflikt aus drei Parteien, an dessen Ende ein Predator und ein Mensch, die kooperiert haben, stehen (Stradley 2007a).⁵³

Ähnlich ist *PROMETHEUS*, dessen primärer Konflikt die Suche nach ewigem Leben ist. Dazu soll eine Raumschiffbesatzung auf einen fernen Planeten reisen, in der Hoffnung, dort jene Spezies zu finden, welche die Menschen geschaffen hat („die Konstrukteure“). Wie bereits weiter oben ausgeführt, offenbart das Werk einen eigenen Schöpfungsmythos. In der Gesamtheit sticht *PROMETHEUS* heraus. Der Film eröffnet vollkommen neues Terrain für das Gesamtwerk und führt eine weitere außerirdische Spezies ein, die nun auch in Comics auftaucht (Abnett et al. 2017a; Abnett et al. 2017b; Abnett et al. 2016). Interessant ist, dass dies die Spezies ist, zu der auch das Raumschiff aus *ALIEN* gehört, auf dem die Besatzung der *Nostramo* erstmals mit den Alien-Eiern und einem Facehugger konfrontiert ist.

⁵³ Davon ist in den Verfilmungen nicht viel geblieben, siehe hierzu Heuer 2017f, 2017n.

Doch der Schaffungsprozess der Aliens wird in PROMETHEUS nicht vollständig aufgeklärt. Am Ende verlässt die einzige Überlebende *Elisabeth Shaw* (Noomi Rapace) mit Hilfe von Android *David* (Michael Fassbender) in dem Raumschiff der „Konstrukteure“ den Planeten und macht sich zu deren Heimatwelt auf. Geladen hat das Schiff Unmengen an genetischem Material, dass David verwendet hat, um damit zu experimentieren, was am Ende zu Mutationen führt, wodurch die gesamte Prometheus-Expedition scheitert. In ALIEN: COVENANT wird deutlich, dass David einen Gottkomplex entwickelt hat und eine ganze Welt mit dem genetischen Material infizierte, um herauszufinden, was geschieht. In ALIEN: COVENANT ist es David gelungen, Alien-Eier mit Facehuggern zu züchten und einen Menschen zu infizieren, in dem dann ein – womöglich der erste Xenomorph der Geschichte überhaupt – heranwächst und sich als die gefährliche Kreatur offenbart, die aus anderen Werken bekannt ist. Wie David das gelungen ist, erfährt man im Film selbst hingegen nicht. Auf der Kauffassung des Films ist mit ADVENT ein Kurzfilm enthalten, der ausführlichen Einblick in Davids Studien liefert. David ist der eigentliche Antagonist, nicht der Xenomorph. Am Ende des Filmes ist er auf die *Covenant* gelangt und hat einige der gefrorenen Embryonen durch Xenomorph-Larven ersetzt. Dadurch scheint es ihm zu gelingen auch die Kolonialisierung auf einem anderen Planeten zu manipulieren und seine Experimente in einer neuen Umgebung fortzusetzen. Aktuell endet die Vorgeschichte an diesem Punkt.

Interessant zu beobachten ist, dass die Comic Serien FIRE & STONE sowie LIFE & DEATH alle Lebensformen der Erzählwelt verwenden. Während die Videospiele genutzt werden, um die Marke zu stärken, ohne einen wirklichen Inhalt anzubieten, oder in den erörterten Beispielen, um erzählerische Lücken zu füllen, sind es vornehmlich die Comics, die der Welt ihren Facettenreichtum liefern, der Motive schafft, die in allen Teilwerken nachvollzogen werden können und dabei oftmals überraschend komplexer sind, als es erwartet werden würde. So zeichnet besonders die nicht mehr kanonische Fortsetzung von Mark Verheiden ein dystopisches Bild einer Menschheit am Abgrund, auf einer Erde, die stark vom visuellen Stil von BLADE RUNNER inspiriert scheint. Diese Einflüsse sind noch immer im Gesamtwerk zu spüren, selbst wenn einige Teilwerke aus dem Gesamtwerk narrativ entfernt wurden, hat ihre Präsentation einen nachhaltigen Einfluss auf das Gesamtwerk gehabt.

ALIEN ist als transmediales Gesamtwerk hochkomplex und wurde hier lediglich angerissen. Da dieses Gesamtwerk derzeit noch nicht abgeschlossen ist, sondern durch PROMETHEUS 2012 vielmehr mit neuem Leben versorgt wurde, kann das hier diskutierte lediglich einen Teil dessen abbilden, was das Werk anbietet. Deutlich scheint jedoch, dass die Werke sich sowohl auf einer Konfliktebene als auch in Form der Präsentation wiederkehrender Topoi und Motive beeinflussen. Dabei bieten verschiedene Kanäle unterschiedliche Zugänge zu einem facettenreichen Gesamtwerk, das zu einem großen Teil auch dann zugänglich ist, wenn der Originalfilm, also das Hauptwerk, nicht bekannt ist.

Ästhetik des Schreckens⁵⁴

„Ä. [Ästhetik] gilt im traditionellen Verständnis als Teil der Philosophie (des Schönen) [...] oder auch als Lehre von der sinnlichen Wahrnehmung.“ (Hirdina 2006: 29)

„im 19. Jahrhundert rückt das Häßliche aus dem logischen Gegensatz zum Schönen heraus und wird zum positiven ästhetischen Leitbegriff aufgewertet“ (Zelle 1995: 3)

„Die sogenannte »schöne Kunst« ist lang nicht mehr ihr [Ästhetik] einziger oder zentraler Gegenstand [...]“ (Trebeß 2006: VI)

Das Schöne – gemeinhin im Volksmund als das angenehme, positiv besetzte Ästhetische – wird oftmals inszeniert. Das formalistische Muster von romantischen Komödien, in denen am Ende für alle alles gut wird, prägt dabei in den Medien am stärksten den Eindruck, dass Negatives, Hässliches, Grausames oder auch Schreckliches maximal Inhalt der Nachrichten sein darf. In Werken von Rosamunde Pilcher, dem TRAUMSCHIFF oder auch in manchen Unterhaltungsshows wird so präsentiert, als ob die Welt nur Schönes bieten kann. Der vorliegende Ansatz einer Analyse des Schrecklichen in mannigfaltigen Sujets setzt voraus, dass diese Perspektive auf das Ästhetische aufgegeben wird, denn die meisten Inhalte des Horrors können als „nicht mehr schöne Künste“⁵⁵ bezeichnet werden, um auf den Titel des von Hans Robert Jauß herausgegebenen Werkes anzu-

⁵⁴ Dieser Abschnitt verwendet partiell Elemente aus meiner Masterthesis. Diese finden sich in Heuer 2013: 24-29.

⁵⁵ „Die nicht mehr schönen Künste“, Jauß 1968.

spielen (Jauß 1968). Es stellen sich immer wieder zwei zentrale Fragen: 1. Warum existieren Werke, die Schrecken in den Mittelpunkt stellen? und 2. Was sorgt dafür, dass dies bereits seit Anbeginn der Aufzeichnungen festzustellen ist?⁵⁶

Die zweite Frage wird beantwortet sein, sobald die erste geklärt ist. Der ersten Frage lassen sich menschliche Bedürfnisse entgegenstellen, so führt beispielswei-



Abbildung 23: Merchandise und Kostüme zu populären Horrorfiguren. Bildquellen Amazon.de 2017d, 2017c, 2017a.

se Autor Stephen King in seinem Essay „Why We Crave Horror Movies“⁵⁷ aus, dass jeder Mensch potentiell geisteskrank sei. Zudem wagen Menschen es, sich mit dem Albtraum zu konfrontieren, um zu beweisen, dass dieser nicht gefürchtet werde. King führt dieses Verhalten darauf zurück, dass Menschen Horrorfilme ansehen, um ihre Normalität zu überprüfen. Zudem würden die Zuschauer amüsiert werden wollen. Weitergehend führt er aus, dass Horrorfilme die innere Morbidität der Menschen entfesseln

⁵⁶ Vgl. beispielsweise Müller 1968; Körtner 2003; Naumann 2011; Obermann 2011; Plato 2011; Nietzsche 2010; Weisstein 1992; Bohrer 1983b; Williamson 2007; Bohrer 1998; Burke 2015; Hartwig 1986; Fuhrmann 1968; Lovecraft 2012; Stockhammer 2002; Zelle 1995; Seeßlen und Jung 2006

⁵⁷ Der Artikel ist ein Exzerpt aus Kings Buch *Danse Macabre* und wurde ursprünglich im Playboy Januar 1981 veröffentlicht.

würde, die grundlegende Instinkte im Menschen anspreche und die übelsten Fantasien realisieren könne (King 1981: k. S.). Das ist ein Ansatz, mit dem Stephen King nicht allein ist. Die Attraktivität des Horrorgenres wird oftmals auf eine Konfrontation mit den menschlichen Ängsten zurückgeführt. Paul Wells äußert in diesem Kontext: „The horror genre is predominantly concerned with the fear of death, the multiple ways in which it can occur and the untimely nature of its occurrence” (Wells 2000: 10). Somit stellt die Angst vor dem Tod das Zentrum des Horrorgenres dar, wird diesem Ansatz gefolgt. Weiterführend argumentiert Wells, dass das zentrale generische Bild des Horrors die Leiche sei, die den Zuschauer an seine eigene Sterblichkeit erinnere (ebd.). Die repulsive Wirkung derartiger Inhalte des Schreckens scheinen eine besondere Wirkung bei dem Rezipierenden auszulösen, denn statt nachhaltig abzuschrecken, werden diese in großer Menge nachgefragt, folglich produziert und haben Einfluss auf die Popkultur.

Letzteres lässt sich anhand einfacher Recherche im Internet nachvollziehen. So liefert beispielsweise die Suche nach Jason Voorhees, Michael Myers und Freddy Krüger unzählige Fanartikel und Kostüme (vgl. Abbildung 23). Die Antagonisten aus Horrorfilmen sind zu Kultfiguren geworden, die selbst Fans haben. Das allein ist schon interessant und wäre eine eigene Arbeit wert. Dies ist hier nicht in Gänze behandelbar, soll aber einen Eindruck davon vermitteln, dass das Schreckliche – oder dessen Inkarnationen – in der Populärkultur Einzug gehalten haben.

Eines von vielen anderen Beispielen findet sich in CTHULHU VIRTUAL PET (Neurocreativa 2015), einer Applikation für Smartphones. In Form erinnernd an ein Tamagotchi kann ein Smartphone-Besitzer



Abbildung 24: Cthulhu Virtual Pet.
Bildquelle: Neurocreativa 2015.

Cthulhu – ein gottähnliches Wesen aus dem narrativen Kosmos H. P. Lovecrafts, das beim Erwachen die Menschheit verschlingen wird – als virtuelles Haustier installieren. Dabei wird die Kreatur soweit verniedlicht, dass von dem unbe-

schreiblichen Übel mit vielen Tentakeln, Augen, Mündern, Flügeln, Armen und Beinen nur noch ein kleines Wesen überbleibt, das aussieht wie ein Tintenfisch mit Knopfaugen. Übrig geblieben ist von dem Schrecken, dass Cthulhu mit Menschenopfern gefüttert wird und dass es gelegentlich Schrecken über die Welt bringen muss, damit es zufrieden und gesund bleibt. Ansonsten muss man seine Exkremente wergräumen und in Minispielen Geld erwirtschaften, damit Cthulhu sich weiter entwickeln kann. Hier ist eine Verklärung der eigentlichen Ästhetik eindeutig, denn aus einem ungreifbaren, abscheulichen Übel wird eine niedliche Kreatur, die als virtuelles Haustier gepflegt werden muss. Statt Schrecken wird hier auf Niedlichkeit gesetzt, der Schrecken wird verklärt – das ist ein weiterer Ansatzpunkt, dem in einer anderen Arbeit nachgegangen werden sollte.

Überlegungen zu einer Ästhetik des Horrors

Es stellt sich somit die Frage, was die Ästhetik des Horrors ist. Vermuten lässt sich, dass dies einige wiederkehrende Sujets umfasst, die in verschiedener Form arrangiert und intermedial/transmedial angewendet werden können. Dieser Ansatz würde in einigen Belangen eine Deckung zur Theorie einer *Horrorformel* von Andrew Tudor liefern (vgl. Tudor 1989: 81-105).

„Though it is true that all horror movies are variations on the ‘seek and destroy’ pattern – a monstrous threat is introduced into a stable situation; the monster rampages in the face of attempts to combat it; the monster is (perhaps) destroyed and order (perhaps) restored – this general and abstract genre-model can be realized in a variety of ways and located in a range of possible settings.” (Tudor 1989: 81)

Dies ist nun kein zwingend ästhetischer Ansatz, sondern eine Blaupause für eine Protostory des Horrors. Dennoch soll diese hier ausgeführt werden, denn aus diesem Konzept ergibt sich eine klare Struktur, die Rezipierende verstehen. Die Formel von Tudor bezieht sich auf Horrorfilme, funktioniert als Protostory – als dramaturgischer Leitfaden – in dieser Form allerdings auch transzendiert in anderen Medienformen. Entscheidend ist narrativ, dass es möglich ist, mit diesem Muster zu brechen.

„Jemand, der die Horrorformel verstanden hat, kann lernen, diese zu beherrschen und umzustellen, wodurch ein Wandel stattfindet: Weg von der Horrorformel hin zu den Erwartungen des Rezipienten. Hierbei ist es

möglich, mit Hilfe der Horrorformel die Erwartungen der Rezipienten zu brechen und dadurch eine größere Wirkung des Schreckens zu entfalten oder zu erzielen, als es möglich wäre, wenn man sich nur an die Regeln der Horrorformel hielte.“ (Heuer 2011b)

An dieser Stelle wird eine Verlagerung zur Schreckensmanifestation deutlich, die oftmals durch das Hässliche, Grausame, Böse, Schreckliche und ähnliches in Erscheinung tritt, wodurch diese zu einem Mittel des Ästhetischen wird. Wie bereits im Abschnitt zu ästhetischen Wertungskategorien erläutert, lassen diese Erscheinungen sich als transzendente Phänomene begreifen, die losgelöst von einem spezifischen Werk, jedoch innerhalb der Rahmung des Genres einen allgemeinverständlichen Zugang liefern. Dass dabei auch die Rahmung eines spezifischen Genres wieder über die Grenzen dieses hinausgehen kann, belegt erneut, dass eine Kategorisierung immer auch eine Abstraktion darstellt, die keinen Anspruch auf eine vollendete Allgemeingültigkeit erhebt. Exemplarisch hierfür ist die Gewalt als Motiv. Gewalt ist nicht nur im Horrorgenre Teil der handwerklichen Palette für die Präsentation.

„Media scholars tend to see film violence as a textual strategy that can only be understood by examining it in the light of narrative, history and ideology; the aesthetic practices that determine the tone of presentation; and even the ontology of the image itself. The general public, on the other hand, tends to view film violence as a moral and social threat. Their opinions are often shaped by the news media and policymakers who use social science to justify their arguments that media violence constitutes a social ill.“ (Kendrick 2009: 3)

Gewalt ist ein ständiger Begleiter in Medien, besonders deutlich im Film, sei es im Speziellen im Horrorgenre oder aber auch im Mainstream. In Werken wie BRAVEHEART (Gibson 1995), RONIN (Frankenheimer 1998), Christopher Nolans BATMAN-Trilogie⁵⁸ oder auch in Kriminalgeschichten wie 21 (Luketic 2008) wird sich Gewaltmotiven bedient. James Kendrick spricht im oben genannten Zitat gar von einer Wahrnehmung medial gezeigter Gewalt als eine „social ill“ (einer sozialen Krankheit) in der Öffentlichkeit. Jörg Baberowski argumentiert, dass

⁵⁸ Christopher Nolans Batman-Trilogie besteht aus: BATMAN BEGINS (Nolan 2005), THE DARK KNIGHT (Nolan 2008) und THE DARK KNIGHT RISES (Nolan 2012).

Gewalt im historischen Kontext eine Verortung voraussetzt, so zumindest im gesellschaftlichen Kontext. „Wer im dauerhaften Kriegszustand lebt, wird die Frage nach den Ursachen der Gewalt möglicherweise für überflüssig halten; wer hingegen nur den Frieden kennt, braucht eine Begründung für die Gewalt, die Menschen anderen Menschen antun.“ (Baberowski 2008: k. S.). Dass Gewaltdarstellungen mittlerweile Teil der Unterhaltungskultur geworden sind, ist in diesem Zusammenhang erwähnenswert. Schließlich ist Gewalt so alt wie die Menschen selbst. Dabei steckt in der Aussage von Jörg Baberowski eine zusätzliche Information: Das kulturelle und situative Umfeld eines Menschen bestimmt darüber, was als solche und wie Gewalt wahrgenommen wird (vgl. Elbert und Schauer 2002: 883). Somit lässt sich vermuten, dass die Verarbeitung der Gewaltdarstellung bei dem Rezipienten auf dessen kulturelles Umfeld zurückgeht. Gleiches lässt sich für ein ästhetisches Grundverständnis feststellen (Reiss 2009: 85). Dies führt wiederum zu der Frage, warum man sich freiwillig mit derartigen Inhalten konfrontiert, eine Frage, die sich ebenfalls auf die gezielte Konfrontation mit menschlichen Ur-Ängsten anwenden lässt. Dies wurde für das Horrorgenre bereits mehrfach erörtert, ohne eine endgültige Antwort darauf gefunden zu haben.

„Lust am Grauen“ und andere Diskurse

Auf einer ästhetischen Ebene gibt es jedoch vielversprechende Ansätze, die klären könnten, warum Menschen sich freiwillig inszenierten Schrecken aussetzen, abgesehen von der von Stephen King ausgeführten „Lust am Grauen“. Man kann es drehen und wenden wie man möchte, Schreckensmotive sind Teil der Kunst, Medien und Kulturgüter.

Einen Ansatz hierzu liefert Edmund Burke, der feststellt: „A mode of terror, or of pain, is always the cause of the sublime. For terror, or associated danger, the foregoing explication is, I believe, sufficient“ (Burke 2015: 109). Werden Burkes Thesen weitergedacht, geht daraus hervor, dass das Erhabene immer auch als eine Bedrohung verstanden werden kann. Das Horrorgenre nutzt häufig das Monströse. In Form von Monstern wird dieses Motiv mit Regelmäßigkeit genutzt und schlägt eine Brücke zwischen phantastischem Horror (wie bei Carroll) und wirklichkeitsnahe Horror. Das Monster leitet sich ebenfalls von *monstrare* im Lateinischen her. Dies kann als zeigend, aber auch als hervorstehend oder herausragend (in einem zeigenden Sinne) verstanden werden. Ein Monster ist ein

Wesen, das durch seine offensichtlichen Merkmale als solches erkannt werden kann und die natürliche Ordnung stört (nicht immer auch gefährdet, obwohl dies häufig damit einhergeht). Monster haben etwas Fremdartiges an sich und sind somit andersartig. Was andersartig, unbekannt oder fremd ist, ängstigt Menschen und was Menschen ängstigt, kann der Ursprung von Schrecken sein. In diesem Zusammenhang kann die Andersartigkeit/Fremdartigkeit als ästhetisches Merkmal festgestellt werden, dass Schrecken erzeugen kann (vgl. Carroll 2004). Dieses Merkmal kann in verschiedener Intensität ausgedeutet und in unterschiedlichen Spielarten angewendet werden. So ist das von *Viktor Frankenstein* geschaffene *Monster* nur in den blinden Augen eines Mannes nicht monströs, alle anderen Menschen, denen das geschaffene Wesen begegnet, reagieren mit Ablehnung und Gewalt – aus Angst (Shelley 2003: Kapitel XV). Nun ist es besonders die Passage aus FRANKENSTEIN, in der das Monster ohne Vorsatz und aus reinem Mangel an Erfahrungen ein kleines *Mädchen* tötet, die den Schrecken des Werkes manifestiert und gleichzeitig Mitleid mit der hilflosen Kreatur erschafft (in dieser Form existiert die beschriebene Sequenz nicht in dem Roman und entstammt der Verfilmung von Whale 1931). In dem Roman hingegen wird dieser motivische Ansatz umgedeutet und durch eine weitere Erfahrung der Zurückweisung des Monsters durch die Menschen intensiviert:

„I was scarcely hid, when a young girl came running towards the spot where I was concealed, laughing, as if she ran from some one in sport. She continued her course along the precipitous sides of the river, when suddenly her foot slipped, and she fell into the rapid stream. I rushed from my hiding-place; and, with extreme labour from the force of the current, saved her, and dragged her to shore. She was senseless; and I endeavoured by every means in my power to restore animation, when I was suddenly interrupted by the approach of rustic, who was probably the person from whom she had playfully fled. On seeing me, he darted towards me, and tearing the girl from my arms, hastened towards the deeper parts of the wood. I followed speedily, hardly knew why; but when the man saw me draw near, he aimed a gun, which he carried, at my body, and fired. I sunk to the ground, and my injurer, with increased swiftness, escaped into the wood.” (Shelley 2003: 125, Kapitel 16)

Roman und Verfilmung nutzen eine unterschiedliche Formung des Konfliktes. Beiden gemein ist, dass das Leben eines Mädchens bedroht wird, das an einem Fluss spielt. In dem Roman wird das Mädchen vom Monster vor dem Ertrinken gerettet und dann aufgrund seiner Monstrosität von einem Mann angeschossen und zur Flucht getrieben. In dem Film wirft das Monster das Mädchen in den Fluss und flieht anschließend in Panik, weil es die Situation nicht einschätzen kann, was am Ende das Leben des Mädchens kostet. Beide Ausdeutungen verwenden den Tod als Movens, was für Horror nicht ungewöhnlich ist und ein weiteres ästhetisches Merkmal offenbart.

Daniel Shaw nutzt das Horrorgenre, um die philosophischen Fragen hinter Medien analysieren zu können. Er diskutiert mehrere Ansätze, um das Genre zu analysieren und stellt fest, dass es derzeit keine alles abdeckende und übereinstimmende Methode gäbe, die verwendet werden kann, um alle Facetten des Horrorgenres zu analysieren (Shaw 2008: 43). Ein oftmals gewählter Weg führt über Freuds Theorie der unterdrückten Bedürfnisse und Triebe (vgl. Freud 2013). Neben Noël Carroll gehört auch Robin Wood zu den bekanntesten Vertretern dieses Ansatzes⁵⁹.

„The concept of repressed desires makes perfect sense out of our ambivalence. We are repulsed by horror because it involves the violation of moral prohibitions crucial to human civilization. We enjoy such violations because they gratify the instinctual drives for gratuitous sex, violence and self-destruction that are the primary objects of repression.“ (Shaw 2008: 36-37)

Allerdings ist dies nicht der einzige Weg, sich dem Genre anzunähern. Zudem besitzt der Ansatz von Noël Carroll das Problem, dass dieser Horrorbedrohungen/-antagonisten nicht in einem wirklichkeitsnahen Kontext vorsieht. Für Carroll ist das Monster immer durch die Andersartigkeit zum Menschen definiert und kann nur dadurch schrecklich sein, dass es übernatürlich und somit nicht rational erklärbar sei. Dass dieser Ansatz heute nicht mehr zeitgemäß ist, beweist Cynthia A. Freeland. Für sie ist die Bedrohung ebenfalls in psychischen Krankheiten oder grausamen Taten durch menschliche Antagonisten vorhanden, was eine Annäherung an wirklichkeitsnahen Horror mit sich bringt. Sie belegt ihren

⁵⁹ Für Noël Carroll siehe Carroll 2004. Für Robin Wood siehe Wood 2012.

Ansatz an mehreren Filmen, darunter AUGEN DER ANGST (Powell 1960), EKEL (Polanski 1965), HENRY: PORTRAIT OF A SERIAL KILLER (McNaughton 1986) und DAS SCHWEIGEN DER LÄMMER (Demme 1991)(Freeland 2000: 161-212). Dadurch gelingt Cynthia Freeland ein Konzept, das dichter an den wirklichkeitsnahen Horrorfilmen gelagert ist, als es bei Carrolls System zur Analyse der Fall ist. Allerdings ist dieses von feministischen Behauptungen durchzogen, die es als Analysewerkzeug schwierig gestalten. Der grundsätzliche Anspruch, dass eine feministische Lesart für Filme der einzig wahre sei, erscheint problematisch. Ebenso wie es für einen Mann unmöglich ist, ein Werk so wahrzunehmen, wie es eine Frau tut, ist es umgekehrt für eine Frau unmöglich, ein Werk so wahrzunehmen, wie ein Mann dies tut. Im Kontext dieser Annahme basiert vieles der wissenschaftlichen Horrorliteratur auf einer suggestiven Bevormundung. Dadurch erscheint eine Verortung dieser Thesen schwierig, oder wie es Daniel Shaw formuliert:

Freelands „gendered analysis of the virile attractiveness of slashers is not inclusive enough. I have roughly the same enjoyment when Michael Myers’ victims are masculine as when they are feminine. Indeed, his pinning a full-size man to the wall like an insect in *Halloween* (1978) is a much more impressive display of his power than when he subsequently slays the much smaller girlfriend.” (Shaw 2008: 39)

Der vielversprechendste Ansatz für eine Analyse von Horrorstoffen und den darin enthaltenen Figuren findet sich ebenfalls bei Shaw. Zum einen, da dieser sich über die Annahme einer Theorie der Unterdrückung á la Freud erhebt und zum anderen auch eine geschlechtsneutrale Betrachtung des Genres zulässt.

„[...] we enjoy horror because it allows us to vicariously enjoy the feelings of power that results from a complex process of dual identification with both the monster (and/or human psychotic) and the human protagonists that attempt to combat it.“ (Shaw 2008: 40)

Schrecken und Ästhetik

„Ästhetik interessiert sich für die Sinne und den Sinn, für die Veränderungen von Wahrnehmungen und deren Medien, für die Gestaltung von Gegenständen jeder Art“ (Trebeß 2006: VI). Nun gibt es neben der Schönheit auch die Hässlichkeit, den Gegenpol in der Ästhetik und dennoch Teil von ihr. Zwischen die-

sen beiden Extrempunkten entsteht ein Spannungsfeld, ein dynamisches Gefüge, das durch die Nutzung von ästhetischen Wertungskategorien verwendet werden kann. Aus den Ausführungen bis hierhin lässt sich vermuten, dass es ein Ansatz des Schrecklichen ist, das Schöne zu konterkarieren, damit dieses überhaupt wirken kann. Hierbei kommen die ästhetischen Wertungskategorien zum Einsatz, da diese abstraktive Konstrukte darstellen, die jeweils ein breites Spektrum hochdifferenzierter Wertungsphänomene zugeordnet bekommen können. Neben dem Schönen und Erhabenen existieren auch das Schreckliche und das Hässliche in allen ihren Facetten. Diese haben einen Platz in der klassischen Ästhetik, seit dem Auseinanderbrechen der *Kalokagathia*, woraus sich das Hässliche und das Schöne gebildet haben. „Der Ansatz einer doppelten Ästhetik führt daher zugleich mit der Auflösung ästhetikhistorischer Widersprüche zu einer Kritik periodisierungsgeschichtlicher Vereinheitlichungen und epochenschwelliger Dramatisierungen“ (Zelle 1995: 4). Ferner bildete sich das Komische und das Tragische, so findet sich beispielsweise bei Platon eine Ausführung über die Tragödie und die Komödie des Lebens (Plato 2004: 479-481, *Philebos*, 50). Karl Heinz Bohrer erkennt, dass eine ästhetische oder auch künstlerische Ausdeutung als Werk betrachtet werden müsse. Denn die Gesellschaft sollte „den »dezisionistischen« Charakter von Kunst nicht vornehmlich als moralische oder politische Verfehlung [diskutieren], sondern in ihm ein genuines Problem des ästhetisch gewordenen, modernen Bewußtseins“ erkennen (Bohrer 1983a: 19). Wenngleich die Ausführungen Bohrers sich primär mit der Einordnung der Werke Ernst Jüngers in den Folgen des zweiten Weltkrieges beschäftigen, ist diese Aussage treffend, um zu verdeutlichen, dass ästhetische Werke keineswegs immer dem Schönen entsprechen, was heutzutage oftmals mit dem Begriff von Ästhetik einhergeht. Gleichermäßen verdeutlicht dieses Zitat auch den Widerspruch des Zeitgeistes, Werke, die sich des eigenen Zugangs verschließen abfällig als „Kunst“ zu betiteln, was durchaus funktional erscheint, da Kunstwerke nicht von sich aus einen einfachen Zugang offenbaren, ohne eine eingehende Beschäftigung mit der gegebenen Thematik (vgl. Heidegger 2012: 105). Michael Franz führt aus, dass die Ästhetik vornehmlich an „subjektiven Dispositionen und Potentialen“ ausgerichtet werde, „die in der Einbildungskraft und im Geschmacksurteil, in Wahrnehmung und Wertung zur Geltung kamen“ (Franz 2005: 228). Es erscheint somit zentral, dass eine ästhetische und künstlerische Wirkung nur dann auftreten kann, wenn eine bewuss-

te Auseinandersetzung mit einem Werk stattfindet, wenngleich ein jedes Werk durch seine Existenz eine Ausdeutung anbieten kann. Ein solcher Ansatz öffnet die Ästhetik für verschiedene Formen von wahrgenommener Sinnesaffektion. Dies führt wiederum zu einer notwendigen Abstraktion in Form von ästhetischer Kategoriebildung.

Eine Grundlage hierfür bildet Edmund Burkes *A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and Beautiful* (Burke 2015), das ursprünglich 1757 veröffentlicht wurde. In diesem Werk stellt Burke Begriffspaare gegenüber, die verdeutlichen, dass es nicht nur schöne Ausdeutungen des Ästhetischen gibt (ebd.). Auch der Umstand, dass Karl Rosenkranz 1835 als Hegelschüler eine Lektüre in Hegels Lehren empfindet, die ihn zu seiner *Ästhetik des Hässlichen* motiviert, soll in diesem Zusammenhang Erwähnung finden (vgl. Rosenkranz 1990). Dies geschieht in einer Zeit, in der eine idealistische Umgebung für das Verständnis von Ästhetik vorherrscht, nach Hegels weitreichenden Gedanken zur Ästhetik.

Basierend auf diesen Ausführungen werden in den nachstehenden Unterkapiteln für das Horrorgenre relevante ästhetische Elemente – in Form von wiederkehrenden Motiven und Sujets – vorgestellt und diskutiert. Diese sind – so die Arbeitshypothese – sowohl *intra*medial, *inter*medial als auch *trans*medial anwendbar und würden in der Folge Beweis für eine vorhandene übergeordnete Dramaturgie der Medien sein. In einem angeschlossenen Kapitel werden zudem neue dramaturgische Paradigmen für Schreckensinszenierungen erörtert. Abschließend werden die Erkenntnisse angewendet und validiert oder falsifiziert.

Das Böse, die Sünde, der Tod: Drei Säulen des Schreckens

Die drei gewählten Grundpfeiler des Schreckens sind *das Böse*, *die Sünde* und *der Tod*. Dies mag auf den ersten Blick wie eine religiös motivierte Begriffswahl erscheinen. Was ist denn schon das Böse, wenn es nicht im Kontext zum christlichen Guten gesehen wird? Dann noch die Sünde als Begriff, der zunächst mit dem Verstoß gegen ein gottgegebenes Gebot assoziiert wird, wenn Eva im Garten Eden vom verbotenen Apfel kostet. Doch eine Sünde bedeutet auch, „Verfehlung gegen bestehende [moralische] Normen“ (Duden.de 2017b) und erscheint somit als jener Grenzübertritt, der den Schrecken heraufbeschwören kann. In diesem Zusammenhang erscheint *die Sünde* als eine zielführende und griffige Bezeichnung. Das Böse ist ebenfalls mehr als ein religiöses Muster. Böse

bedeutet laut Duden „moralisch schlecht; verwerflich“ sowie „schlecht, schlimm, übel“ (Duden.de 2017a). Dem Bösen haben sich seit der Antike unzählige Autoren gewidmet und versucht den Begriff und das Phänomen bewusst schlechter Handlungen greifbar zu machen.⁶⁰ Durch den Bruch mit den gesellschaftlichen Normen, durch ein Ausleben des Bösen können Menschen frei sein (vgl. Safranski 2007). Das ist ein Ansatz, der auch bei Freud entdeckt werden kann einerseits in seinen Ausführungen zur Unterdrückung der Triebe, andererseits in seinen Gedanken über das Ausleben ebendieser Triebe durch den Konsum von Medieninhalten, die das eigentlich Verbotene präsentieren und somit sinnlich erfahrbar machen (vgl. Freud 2013).

Ein zentrales wiederkehrendes Bild ist der Tod, das Sterben oder eine Auseinandersetzung mit diesen Themen. Das Böse, der Tod und die Sünde sind Elemente, die sich auch in religiösen Schriften und der Mythologie finden. Damit ist das Schreckliche tief in der Kultur verankert. Viele Gedanken und Werke wurden zu diesen Themenkomplexen gefasst, die hier erstmals als die *Drei Säulen des Schreckens* verstanden werden. Dieser Arbeit liegt eine Sichtung von hunderten von fiktionalen Werken zugrunde, die eine solche Vermutung zulassen, dabei handelt es sich primär um Filme, gefolgt von Videospielen und Literatur (sowohl Romane als auch Comics und Mangas), Serien und anderen Inhalten.⁶¹ Speziell für diese Arbeit wurden in den vergangenen vier Jahren weitere Werke gesichtet und analysiert, sodass insgesamt der Eindruck entstanden ist, dass Horrorthemen zu meist mehrere, aber mindestens einen, der genannten Aspekte als Mouvens nutzen. Dabei wurden Werke aus verschiedenen Kulturkreisen und Epochen gesichtet, was einen Zugang und die Einordnung erschweren kann. Dennoch lässt sich auch in diesen immer mindestens eine dieser Säulen feststellen, sodass hierbei ein Ansatz gewählt wird, der – ohne sehr stark zu abstrahieren – eine Analyse der Werke weitgehend losgelöst vom kulturellen Hintergrund und der Epoche ermöglicht. In jeder Kultur existiert der *Tod*, gibt es Regelverstöße gegen die Norm

⁶⁰ Beispiele sind zahlreich: Voltaire 2014; Spinoza 2014; Schelling 2014; Pope 2014; Plotin 2014; Platon 2014b, 2014a; Leibniz 2014; Kant 2014; Hegel 2014; Dionysius Areopagita 2014; Canterbury 2014; Augustinus 2014; Arendt 2014; Ricoeur 2006; Nietzsche 1995, 2009; Safranski 2007; Alt 2011; Aquin 2014; Rosenkranz 1990; Bohrer 1998, 1983a.

⁶¹ Diese ist über einen Zeitraum von 1996 bis 2017 stetig gewachsen und spiegelt sich auch in der Tätigkeit als Journalist in den Bereichen Horror, Phantastik und Science-Fiction für das Fachmagazin und den angeschlossenen Blog mellowdramatix.de seit 2008 wider.

(*Sünde*) und Inkarnationen des *Bösen*. Dadurch erscheint ein Zugang über diese drei Aspekte als zielführend.

„Der böse Wille ist das ethisch Häßliche. Als Wille für sich fällt er in die reine Innerlichkeit. Um aber ästhetisch möglich zu werden, muß er teils von innen aus sich in die Häßlichkeit der Gestalt symbolisch reflektieren, teils sich als Tat äußern und zum Verbrechen werden.“ (Rosenkranz 1990: 261)

Das Böse muss somit durch eine Tat manifestiert werden. Es muss von innen nach außen treten. Es kann potentiell in jedem verborgen liegen, was es zu einer kalkulierbaren, glaubwürdigen Form von Schreckensinszenierung macht. Es ist der Gegenpol des Guten. Bereits Thomas von Aquin stellte fest: „Das Übel kann nur im Guten existieren“ (Aquin 2014: 118). Es manifestiert sich somit dort, wo etwas Gutes ist, da es nur dann erkannt werden kann, wenn Gutes und Schlechtes als Vergleichsgrößen bekannt sind – soweit die Vermutung.

„Und wenn die menschliche Existenz allgemein sein und dabei doch einzeln bleiben kann, d. h. wenn der Mensch als Individuum existieren kann, dann einzig und allein deshalb, weil die Allgemeinheit des Todes zu seinen Lebzeiten in ihm gegenwärtig sein kann – und zwar ideell in seinem Todesbewußtsein, real dagegen durch den freiwilligen Einsatz des Lebens (da das Bewußtsein diesen Einsatz voraussetzt).“ (Kojève 2010: 256)

Kaum eine Ausdeutung des Todes bzw. der Sterblichkeit des Menschen verdeutlicht stärker die aus dem Todesmotiv resultierenden Eigenschaften als Alexandre Kojèves Überlegungen zu Hegel. Zum einen wird das Bewusstsein der eigenen Sterblichkeit des Menschen (das den Geist selbst definiert) deutlich und zum anderen die Möglichkeit eines Menschen über die Triebe hinweg zu entscheiden – eine bewusste Entscheidung zu fällen – das eigene Leben aufzugeben. Die Intentionen dahinter können verschieden sein, doch für den Horror sind es oftmals diese beiden Elemente, die den Tod als *Movens* ausmachen. Zum einen wird dem Menschen durch die Werke oder den Figuren innerhalb dieser die eigene Sterblichkeit monstriert. Diese Konfrontation mit dem Tod birgt großes Konfliktpotential und kann bis ins Extreme ausgedeutet werden, wenn zwei Personen in eine Abhängigkeit zueinander gebracht werden, die den Tod eines der Beteiligten zur Auflösung voraussetzt. Hier kann auch eine der beteiligten Personen den

zweiten Weg beschreiten, den Kojève anspricht und sein Leben freiwillig opfern. Da dies jedoch existenziell ist, wirken solche Entscheidungen oftmals pathetisch, sind diese doch immer von großem Leid motiviert. Zum anderen werden dramaturgische Situationen geschaffen, in denen Figuren das eigene Leben einsetzen. Dieser Fall tritt weitaus häufiger auf. Es ist das eigene Opfer, um andere zu retten. Dies findet sich beispielsweise im Freitod von *Ellen Ripley* am Ende von *ALIEN 3*, inszeniert als letztes Mittel, um die Galaxie vor einem unkontrollierbaren Bösen zu schützen. Menschen sind sich ihrer Sterblichkeit bewusst, das eigene Leben ist somit das höchste Gut und, um es zu schützen, werden Grenzen überschritten, moralische, ethische und gesellschaftliche – zumindest im Movens fiktionaler Werke.

Als erste Einordnung soll dies ausreichen. Im Folgenden werden die drei Säulen und spezifische Sujets, die darin als Motive manifestiert werden, diskutiert und exemplarisch angewendet.

Wiederkehrende Motive des Schreckens

Ästhetische Wertungsphänomene finden sich sowohl in Motiven als auch in Form eines ästhetischen Eigenwertes (Autonomieästhetik, Selbstzweck). Im Horror ist eine Einordnung ambivalent zu betrachten, da diese von Werk zu Werk unterschiedlich sein kann. So kann das Böse in einer Figur jenes Element sein, das nicht greifbar erscheint, wie im Fall von Michael Myers in *HALLOWEEN* (1978) oder es kann um den Selbstzweck des Bösen inszeniert werden, das versucht werden soll, in einen erleuchtenden Kontext zu stellen, so wie es die Fortsetzungen und Remakes von *HALLOWEEN*⁶² getan haben. Dennoch ergeben sich einige Motive, die auch als ästhetische Wertungsphänomene gedeutet werden können. Über alle Medieninhalte hinweg gibt es eine Palette von Motiven, die zur Schreckensmanifestation verwendet werden. Diese werden nachstehend vorgestellt. Dadurch, dass es sich hierbei um Motive handelt, können diese auch in anderen Genres zum Einsatz kommen, so wird beispielsweise Gewalt in einer gewissen Form auch in „JAMES BOND“-Filmen verwendet, wenn beispielsweise der Protagonist Unmengen von weitgehend charakterlosen Feinden ausschaltet. Doch im Horror ist eine solche Gewalt oftmals expliziter, hebt sich dadurch aus

⁶² Ausgenommen ist hier der dritte Teil der Serie, da dieser nichts mit Michael Myers zu tun hat (vgl. Heuer 2017o).

der Masse heraus und steht dem Schönen entgegen, trägt aber dennoch zur Ästhetik eines Werkes bei, sie ist hier kein Selbstzweck der Gewaltdarstellung (wenngleich es auch Werke gibt, die Gewalt zelebrieren), sondern eine ästhetische Abgrenzung von anderen Werken, die eine Explizität im Umgang mit Gewalt meiden oder fürchten. Eine Abgrenzung der Motive voneinander ist nicht immer absolut möglich; hierbei wird jedoch versucht, eine solche so deutlich wie möglich durchzuführen.

„It seems that the appetite for pictures showing bodies in pain is as keen, almost, as the desire for ones that show bodies naked. For many centuries, in Christian art, depictions of hell offered both of these elemental satisfactions.“ (Sontag 2004: 36-37)

Die Monstration von Gewalt in unterschiedlichsten Formen lässt sich über einen langen Zeitraum nachweisen. Susan Sontag verweist in diesem Zusammenhang auf exemplarische visuelle Werke, die zweifellos Gewalt oder dessen Auswirkungen vor Augen führen. Hierbei nennt die Autorin Hendrik Golzius 1588 veröffentlichten Kupferstich DER DRACHE VERSCHLINGT DIE GEFÄHRTEN DES KADMUS, Jacques Callots LES MISÈRES ET LES MALHEURS DE LA GUERRE (WIKIPEDIA 2017), eine Bildserie von 1635, die insgesamt 18 Einzelstücke umfasst, sowie Goyas LOS DESASTRES DE LA GUERRA von 1810-1820 und insgesamt 83 Einzelstücke umfasst (vgl. Sontag 2004: 37-40). Während Sontag auf eine Abbildung der Werke verzichtet, sollen hier drei beispielhaft abgedruckt werden. Begonnen wird mit Golzius Werk, da dies das älteste der genannten ist.



Abbildung 25: DER DRACHE VERSCHLINGT DIE GEFÄHRTEN DES KADMUS. Bildquelle: Golzius und Wikipedia 2017

In diesem Werk wird stark detailliert vorgegangen. Die monstrierten Schrecken manifestieren sich in der Tat des Drachens, der das Gesicht eines Mannes herausreißt. Hier ist das Monströse – eine Ableitung von „monstrare“ aus dem Lateinischen, dem Herausstellen oder Vor-Augen-führen – eine phantastische Gestalt, die zum Mittler des Schreckens wird. Doch neben dem aktiven Gewaltakt berichtet das Bild von weiteren Taten. Im Vordergrund ist ein abgerissener Kopf zu erkennen, Knochen liegen dort ebenfalls und der Drache hat seine Krallen in das Fleisch eines weiteren menschlichen Körpers gerammt. Da aus diesem noch Blut herausläuft, lässt den Schluss zu, dass dieser entweder kürzlich getötet wurde oder in Kürze ein ähnliches Schicksal erleiden wird wie der Mann, dem gerade das Gesicht abgekauet wird. Diese Merkmale reduzieren das Werk, das noch einiges mehr bietet als diese Aspekte. Zentral für die Behandlung ist jedoch die Gewalt bzw. die Darstellung von Gewalt als monstratives Element der Dramaturgie des Werkes.



Abbildung 26: LA PENDAISON aus der Bildserie LES MISÈRES ET LES MALHEURS DE LA GUERRE von Jacques Callot. Bildquelle: Wikipedia 2017.

Um 1635 wurde von Jacques Callot SCHRECKEN UND JAMMER DES KRIEGES veröffentlicht. Eine Reihe in 31 Bildern, welche die Grausamkeiten des Krieges zeigen. Diese Grausamkeiten sind von Menschen gemacht, geschaffen aus dem Menschen heraus und durch den Künstler nachgezeichnet worden. Die Grausamkeit des Krieges ist nicht in Gänze nachvollziehbar aus diesen Bildern, jedoch welche Gewalt Menschen andern Menschen bereit sind anzutun. LA PENDAISON, was so viel bedeutet wie DIE GEHÄNGTEN, stellt Gewalt von Menschen an Menschen dar. Hierbei wird ein grauenvoller Akt visualisiert, der in einer ähnlichen Form stattgefunden hat. Dieses Bild bedient sich aller drei Säulen der Schreckensästhetik. Zentral ist der Tod, deutlich wird dieser an den Gehängten am Baum. Das Bewusstsein der Sünde wird ebenfalls thematisiert, Priester sind zu erkennen, die einen rituellen Akt vollziehen. Das Böse ist zudem allgegenwärtig, denn der Krieg führt Menschen dazu, die Grenzen der Gesellschaft und Moral zu übertreten. Ein solches Motiv der Schreckensinszenierung wird oftmals in kriegskritischen Stoffen verwendet, wodurch diese oftmals wirklichkeitsnahe Horrорinszenierungen darstellen. Ein aktuelles Beispiel hierfür ist der Film DUNKIRK (Nolan 2017), der die Schrecken des Krieges als einen brutalen Überlebenskampf vermittelt. Der Krieg bringt in den Menschen das Hässliche hervor, und Böses manifestiert sich dort, wo das Hässliche nach Außen tritt, wie Karl Rosenkranz feststellt (1990: 260).



Abbildung 27: *ASI SUCEDIÓ* aus *LOS DESASTRES DE LA GUERRA* von Goya. Bildquelle: Goya 1810-1820: 47

Die insgesamt 83 Werke aus Goyas *LOS DESASTRES DE LA GUERRA*, was als *KRANKHEITEN DES KRIEGES* übersetzt werden kann, zeigen primär die Schrecken, die Menschen einander antun. In dem gewählten Werk wird die Plünderung einer Kirche gezeigt und im Vordergrund ein sterbender Mann Gottes, der den Schrecken des Krieges nicht entkommen konnte. Die Gier oder die Verzweiflung hat die Menschen zu dieser Tat getrieben. Das Böse manifestiert sich hier in der Plünderung, aber auch in der Ermordung eines Priesters, was als klare Abkehr vom Glauben und somit im Zeitgeist des Werkes als ein maximal Böses gewertet werden kann. Goyas Bildreihe wechselt in den letzten Werken auch in phantastische Motive, so zeigt beispielsweise *CONTRA EL BIEN GENERAL* (Goya 1810-1820: 71) einen gealterten Skriptoren, an dessen Kopf die Schwingen von Fledermäusen erkennbar sind. Die Finger und Zehen weisen Deformationen auf, die Nägel wirken wie Krallen, hier wird das Grauen des Krieges in das Phantastische gerückt, die Hässlichkeit verdeutlicht den Schrecken, welcher der Gesellschaft einen Spiegel vorhält.

Goyas Radierung *EL SUEÑO DE LA RAZÓN PRODUCE MONSTROUS*, veröffentlicht 1799, kann als ein Vorläufer verstanden werden, der die Schrecken noch als phantastische Wesen im Geist des Menschen darstellt, die sich im Schlaf Zugang

zum Verstand schaffen. DER SCHLAF DER VERNUNFT GEBIERT UNGEHEUER, so der Titel in deutscher Übersetzung, ist ebenso wie Johann Heinrich Füsslis DER NACHTMAHR (1781) ein Werk, das das Übernatürliche dort manifestiert, wo Menschen schutzlos sind: Im Schlaf erscheinen die Schrecken aus der Dunkelheit. Eine ursprüngliche Angst, die Angst vor der Dunkelheit wird hier thematisiert. Schutzlos allem ausgeliefert, was in der dunklen Umgebung lauern könnte. Menschen beginnen in solchen Situationen automatisch nervös zu werden, eine neuere Adaption dieses Themas ist in dem Musikstück „Fear of the Dark“ von Iron Maiden aus dem gleichnamigen Album (1992) zu finden.

„Das Lied handelt von Alltagssituationen, in denen Menschen mit deren Urängsten konfrontiert werden. Das Stück beschreibt Situationen, in denen noch immer – trotz aller Aufgeklärtheit und betonter Coolness in unserer Gesellschaft – Menschen mit Urängsten und folglich Überlebensinstinkten und Trieben konfrontiert werden. Der Körper schärft alle Sinne, der Verstand malt sich Dinge aus, die geschehen könnten, alles ist in Alarmbereitschaft. Diesen Zustand und das daraus resultierende Gefühl können gute Horrormedieninhalte erzeugen, wenn es gelingt, eine Stimmung zu erzeugen, die es den Zuhörern ermöglicht, sich den potenziell möglichen Schrecken in ihrer Fantasie selbst auszumalen.“ (Heuer 2017g: k. S.)

Hier wird deutlich, dass die Inszenierung von Schrecken immer wieder in verschiedenen Medien mit ähnlichen Werkzeugen arbeitet. Diese sind eng miteinander verbunden. Wo Gewalt ist, da entsteht auch Furcht, dort wird die Gefährdung der eigenen Unversehrtheit deutlich, dort wo Regeln gebrochen werden, wo Gewalt sich Bahn bricht und Ekel auftritt, wenn der Tod zu einem erlösenden Ausweg werden könnte, der jedoch nur eine abschließende Grausamkeit darstellt, überall dort, wo sich pervertierte Bilder des Schönen finden, wo eigene Fehler Leid und Schmerz für geliebte Menschen nach sich ziehen, wenn das Übernatürliche die Regeln der Wirklichkeit aus den Angeln hebt und alles ins Phantastische gerückt werden könnte, überall dort, wo das Böse manifestiert wird, Sünden begangen werden oder der Tod als Bedrohung oder Thema auftritt; dort findet sich die *Ästhetik des Schreckens*.

Gedanken zu einer Ästhetik des Schreckens und Transmedialität

Es deutet sich bereits an, das Böse, die Sünde und den Tod sowie auch andere der genannten ästhetischen Wertungen (wie Burkes Begriffspaare) als transmedial einsetzbar und nachvollziehbar zu werten (vgl. Burke 2015). Das Böse ist ein kultureller Indikator und kann folglich auch als transmedial verständliches beziehungsweise eindeutig identifizierbares Merkmal verstanden werden. Gleiches gilt für die Sünde, wobei dies von dem jeweiligen Kulturkreis geprägt sein kann, denn das Töten von anderen Menschen, Vergewaltigung, Diebstahl oder auch Folter sind im Allgemeinverständnis des menschlichen Wesens als etwas Sündhaftes definiert, können jedoch durch Prägungen und Wertevermittlungen verändert werden (beispielsweise Kindersoldaten). Somit lässt sich ebenfalls die Sünde als eindeutig identifizierbarer dramaturgischer Indikator klassifizieren. Der Tod ist zudem allgemeinverständlich, denn dieser markiert das Ende des Lebens, den Punkt auf den alles Leben ab der Entstehung hinstrebt. Eine solche Vergänglichkeit ist jeder bekannten Lebensform gemein, alles Leben wird auch sterben. Fügt ein Mensch einem anderen physisches Leid zu oder tötet jemanden, dann kann jeder Rezipierende diese Person als „böse“ einstufen. Das könnte man annehmen, jedoch präsentieren Medieninhalte immer wieder Geschichten, in denen eine handlungsführende Person Sünden begeht, damit das Wohl der Allgemeinheit oder ein beliebig anderes höheres Ziel gewährleistet werden kann. Man denke hier an *James Bond*, der Menschen tötet, ohne mit der Wimper zu zucken, aber von allen Rezipierenden als der „Gute“ wahrgenommen wird. Während Horror solchen ethischen und moralischen Brüchen und resultierenden Konsequenzen oftmals Raum einräumt oder dies gar zum Movens eines ganzen Werkes macht – man denke hier an *SAW* (Wan 2004) oder *KILL THEORY* (Moore 2009) – werden in anderen Medien solche komplexen Themen beiläufig oder gar nicht thematisiert. Dennoch hat das Horrorgenre den Ruf, Grausamkeiten und Schrecken zu thematisieren. Dies erscheint logisch, bedenkt man, dass hier ein oftmals emotional nachvollziehbarer Ansatz gewählt wird, um die Figuren zu verändern. Eine äußere Bedrohung zwingt Menschen dazu, die gegebenen Regeln der Gesellschaft zu überwinden. In diesem Zusammenhang hat George A. Romero's *NIGHT OF THE LIVING DEAD* (1968) auch nach fast 50 Jahren nichts von seiner Qualität eingebüßt. Die Toten kehren als lebende Leichen zurück, die langsam aber in großer Menge versuchen, eine Gruppe von Überlebenden zu erreichen,

die sich in einem Farmhaus verbarrikadiert haben. Hauptfigur Ben (Duane Jones) ist ein schwarzer Mann, der eine unter Schock stehende Frau mit Namen Barbara (Judith O'Dea) gerettet hat. Im Verlauf des Films wird Ben immer wieder mit Rassismus konfrontiert, da ein schwarzer Mann nicht das Recht habe, Weißen zu sagen, was sie tun sollen. Die äußeren Umstände manifestieren den schwelenden Konflikt in der Gesellschaft zwischen Weißen und Schwarzen in den USA der Sechziger. Gleiches gilt ebenfalls für den Umgang mit Frauen in dem Film und, wie diese keine eigenen Entscheidungen durchführen dürfen. Der Schrecken manifestiert sich in diesem Film in zwei Stufen. Zuerst stürmen die erwachten Leichen das Gebäude, wobei alle noch verbliebenen Menschen sterben, mit Ausnahme von Ben, dem es gelingt zu überleben. In der zweiten Stufe wird gezeigt, wie Polizisten und Sheriffs letzte umherschleifende Leichen erschießen und im Sonnenlicht an das Farmhaus kommen, in dem Ben die Nacht überlebt hat. Die Polizisten erschießen Ben. Er wird für einen Zombie gehalten, aber es ist auch egal, ob er das ist oder nicht. Der Film endet damit, dass Bens Leiche mit anderen Toten verbrannt wird. Hier wird deutlich, wie Horror in Medien funktioniert und wie sehr sich dies von anderen Werken unterscheidet. Die über den Verlauf des Films geschaffene Nähe zum Protagonisten wird jäh beendet. Das Schreckliche manifestiert sich zwischen den Menschen, es lässt keine Flucht zu und die Werke zwingen die Rezipierenden dazu, sich diesem Schrecken auszusetzen, sofern diese sich auf das Werk einlassen. Medien mit Schreckensinhalten präsentieren grauenvolle Momente, menschliche Abgründe und extreme Situationen, in denen Menschen alle Masken ablegen müssen. Dies macht die Rezeption solcher Werke zu einer Herausforderung, denn nur wenige Menschen konfrontieren sich gern mit Inhalten, die sie zum Nachdenken anregen oder negative Emotionen als Reaktionen provozieren können. Aber genau das ist, was Horror im Kern ist: Schrecken, der Menschen emotional berührt. Dieses Grundbedürfnis von Medien existiert, seit Geschichten erzählt werden, und existiert neben Pornografie und Comedy als einziges seit Anbeginn und kommt nicht aus der Mode. All diese Gattungen haben die Aufgabe, Bedürfnisse von Menschen zu befriedigen und werden aus diesem Grund immer einen Markt finden. Die Heftigkeit mancher Horrorthemen kann auch eine kathartische Wirkung haben. Den Menschen hingegen an die Grenze der Zumutbarkeit treiben, so wie es beispielsweise GUINEA PIG (Ogura Satoru 1985), A SERBIEN FILM (Spasjjevic 2010) oder PLAYGROUND

(Kowalski 2016) tun, lässt das Werk traumatisch oder stumpf wirken. Es ist die Balance, die hierbei eine Rolle spielt. Die Menge einer Darstellung von Gewalt ist ebenso wenig ein Indikator für die Wirkung von Schrecken, wie die Menge an Toten in einer Geschichte oder aber auch begangener Grausamkeiten. Das bedeutet, zu viel von egal was wirkt nicht, zumindest nicht in der intendierten Art. Wenngleich die verwendeten Beispiele hier Filme sind, diese Form von Schrecken kann transmedial angewendet werden (vgl. Schröter 1998: 141-142). Diese Ausführungen funktionieren ebenso für die Beispielbilder weiter oben. Daraus ergibt sich, dass eine grundlegende Schreckenserzählung losgelöst von dem Medium möglich ist und die konkrete Präsentation von dem gewählten Medium bestimmt wird, was die Existenz einer vergleichenden Dramaturgie der Medien beweist.

Dramaturgie des Schreckens: Düstere Konfiguration, düstere Präfiguration und düstere Manifestation

Über alle medialen Horror-Inszenierungen hinweg finden sich wiederkehrende Elemente, welche eine Vorbereitung auf etwas Schreckliches, Übernatürliches, Grauenhaftes und/oder Fremdartiges liefern (Wells 2000; Seeßlen und Jung 2006: 31-69; vgl. auch Biedermann und Stiegler 2008). Es gibt hierbei eine zweite Form, welche eine komplette Abstinenz solcher Elemente besitzt, bis der Horror mit einem Schlag manifestiert wird (vgl. Heuer 2011a, Haneke 1997). Um diese These zu belegen, folgt eine Betrachtung unterschiedlicher dramaturgisch motivierter Horror-Inhalte verschiedener Medien. In diesem Segment wird mit vielen Beispielen gearbeitet, um einige wiederkehrende narrative und monstrative Elemente einer Schreckensdramaturgie zu thematisieren. Dieser Ansatz soll verdeutlichen, wie viele Gemeinsamkeiten die reine Narration (und deren Inszenierung) für Medien mit Schreckensinhalten besitzt. Zudem wird ein medialer Wechsel betrachtet, bei dem nicht ausschließlich erzählt, sondern ebenfalls vor-Augengeführt wird. Werke, deren zentrales Element die Schreckensinszenierung ist, nutzen dafür drei strukturelle Paradigmen: 1. etwas, das sehr häufig verwendet wird und als *düstere Präfiguration* bezeichnet werden soll. Hierbei liegt ein düsterer „Schatten“ über dem Werk, der von Beginn an einen Schrecken andeutet. 2. gibt es eine seltenere Form, die als *düstere Manifestation* bezeichnet werden soll, bei der das Schreckliche auf einen Schlag und ohne Vorankündigung manifestiert wird

und einen radikalen Bruch mit dem bisherigen Dargebotenen bedeutet. Die dritte Variante ist nicht so verbreitet wie die *düstere Präfiguration*, tritt jedoch auch in vielen verschiedenen Werken in Erscheinung. Hierbei soll von einer *düsteren Konfiguration* gesprochen werden. Die *düstere Konfiguration* gibt eine Rahmung narrativ motivierter Schrecken für ein Werk vor, sodass offenbar ist, dass es sich um ein Werk des Horrors handelt. Ferner wird ein erster deutlicher Ansatz dessen offenbart, welche Schrecken im Szenario lauern oder lauern könnten. Die *düstere Konfiguration* und die *düstere Präfiguration* unterscheiden sich nicht radikal voneinander, wodurch manche Werke anhand beider Ansätze gedeutet werden können, dies sei an dieser Stelle erwähnt, um im Verlauf des Kapitels Verwirrungen vorzubeugen. Einige Videospiele (RESIDENT EVIL, PROJECT ZERO) werden beispielhaft sowohl für die *düstere Präfiguration*, als auch für die *düstere Konfiguration* verwendet. Auf diese Weise wird deutlich, dass es ebenfalls hybride Ansätze der Lesbarkeit gibt und ein Werk, je nach gewähltem Zugang, unterschiedliche Erkenntnisse zu Tage fördern kann. Da eine solche Unterscheidung zwischen strukturellen Paradigmen der Schreckensinszenierung als etwas Neues definiert werden kann und in dieser Form noch nicht diskutiert wurde, wird diesem Ansatz ein eigenes Kapitel zuteil.

Düstere Präfiguration

Bereits in der Exposition vieler Werke, die sich einer Schreckensdramaturgie bedienen, wird eine Gemeinsamkeit erkennbar: Das Andeuten oder explizite Hinweisen auf ein düsteres/bedrohliches/übernatürliches Element. Dieses Element hat oftmals die Funktion einer Vorbereitung auf etwas Schreckliches, das in der Narration folgt; als eine vorgezeichnete Katastrophe ließe sich dies begreifen. Eine Unterscheidung von der *epischen Vorausdeutung* erscheint hierbei notwendig, da der hier diskutierte Ansatz ausschließlich einen negativen, schrecklichen oder belastenden Ausgang einer Geschichte vorzeichnet. Es ist jedoch insoweit damit übereinstimmend, dass dieser Aspekt die Antizipationen von Rezipierenden in eine bestimmte Richtung leiten und es somit auch zu einer bewussten Fehlleitung in Werken kommen kann. Es unterscheidet sich auch von der *Prolepse*, da diese einer vorangestellten Zusammenfassung bedarf (vgl. Genette 2010: 39-47). Dem englischen Äquivalent *Foreshadowing* kann eine düstere Grundstimmung als Merkmal eines Werkes zu eigen sein:

„Foreshadowing is a way of indicating or hinting at what will come later. Foreshadowing can be subtle, like storm clouds on the horizon suggesting that danger is coming, or more direct, such as Romeo and Juliet talking about wanting to die rather than live without each other. Sometimes authors use false clues to mislead a reader. [...] Foreshadowing can also be considered a literary device, but we have treated it as a narrative element because of its association with storytelling.” (Author's Craft 2011)

Da es hierfür keinen griffigen deutschsprachigen Begriff gibt, wird das englische *Foreshadowing* in diesem Kontext mit *Präfiguration* übersetzt. Diese Formulierung entspricht laut Duden einer „vorausdeutenden Darstellung, Vorgestaltung, Vorverkörperung (z. B. im mittelalterlichen Drama)“ (Duden.de 2016). Im Kontext dieser Arbeit ist es etwas Düsteres, das über der Szenerie zu liegen scheint. Folglich verwendet diese Arbeit, um von anderen Begrifflichkeiten eine Abgrenzung durchzuführen, den Begriff einer *düsteren Präfiguration*. Dies umfasst alle negativ konnotierten und in den Bereich des Schrecklichen leitenden Konzeptionen, bei denen narrativ mit *Foreshadowing* gearbeitet wird.

Düstere Präfiguration wird in vielen klassischen Werken verwendet. So wird beispielsweise im ersten Kapitel von *UNDINE* (Fouqué 1999) ein düsteres Schicksal für den *Ritter* angedeutet: „Was er in manchen stürmigen Nächten von den Geheimnissen des Forstes geträumt hatte, zuckte ihm nun auf einmal durch den Sinn, vor allem das Bild eines riesenmäßigen langen, schneeweißen Mannes, der unaufhörlich auf eine seltsame Art mit dem Kopf nickte“ (ebd.: 8). *Der Ritter* wird von etwas Unbekanntem aus dem mysteriösen Wald bedroht, zumindest deutet sich dies an. Bei einem Gespräch mit *Undines Adoptivmutter* verdeutlicht dieser, dass seine eigene Tochter von Gott genommen wurde und er „habe viel gesucht nach der kleinen Todten; es war nichts; auch keine Spur von ihr war zu finden“ (ebd.: 18). Die leibliche Tochter wurde offenbar vom See neben dem Haus verschlungen. Kurze Zeit darauf erschien *Undine*, die der *Vater* in einer ungewöhnlichen Situation fand, denn „das schöne Kindlein [Undine] habe im Wasser gelegen, und Hülfe thue ihm Noth“ (ebd.: 19). An der Figur der *Undine* haftet bereits zu Beginn der Erzählung etwas Übernatürliches, wenn auch nicht primär Bedrohliches. Ein ähnliches Prinzip findet sich ebenfalls in anderen Werken. Beispielsweise in *DIE ELEXIERE DES TEUFELS* (Hoffmann 1997) wird durch eine Einleitung des

fiktiven *Herausgebers* bereits ein schweres Schicksal des Protagonisten *Medarus* vorhergesagt:

„Du erkennst den verborgenen Keim, den ein dunkles Verhängnis gebär, und der, zur üppigen Pflanze emporgeschossen, fort und fort wuchert in tausend Ranken, bis *eine* Blüte, zur Frucht reifend, allen Lebenssaft an sich zieht, und den Keim selbst tötet.“ (Hoffmann 1997: 8)

Auch in *WIELAND, OR THE TRANSFORMATION* (Brown 2010) deutet bereits das Ende des ersten Kapitels die bevorstehende Katastrophe an. Der Erzähler beschreibt dort seinen Vater, einen zutiefst christlich-religiösen Mann, der offenbar in einen Zwiespalt mit seinem Glauben geraten ist. „He was likewise haunted by the belief that the kind of death that awaited him was strange and terrible. His anticipations were thus far vague and indefinite; but they sufficed to poison every moment of his being, and devote him to ceaseless anguish“ (Brown 2010: 10). *CARMILLA* von J. Sheridan Le Fanu handelt von einer Frau, die eine Geschichte über einen Vampir in Gestalt eines jugendlichen Mädchens erzählt. Das Spielen mit derartigen Vorboten des Schreckens beherrscht auch Le Fanu, der die Perspektive der Erzählerin als dramaturgisch motiviert darstellt, im Kontext einer erhellenden Überlieferung der Geschehnisse, die sie zu berichten hat.

„The first occurrence in my existence, which produced a terrible impression upon my mind, which, in fact, never has been effaced, was one of the very earliest incidents of my life which I can recollect. Some people will think it so trifling that it should not be recorded here.“ (Le Fanu 2012: 7)

Zunächst verdeutlicht dieses Zitat erneut eine Ankündigung von etwas Ungewöhnlichem, hier sogar etwas Schauderhaftem. In diesem Fall folgt die Schilderung eines nächtlichen Besuchs durch ein junges Mädchen, dass etwas Übernatürliches an sich hat. Le Fanu verwendet hier offen die verborgenen Strukturen der Dramaturgie (vgl. Kalisch 2014: 19), sofern Lesende sich dieser bewusst sind (vgl. Martínez und Scheffel 2016: 18). Denn der auf dieses Zitat folgende Satz in der Erzählung lautet „You will see, however, by-and-by, why I mention it“ (Le Fanu 2012: 7). Hier entlarvt sich der Text selbst als Fiktion, da eine dramaturgisch motivierte Präsentation deutlich wird. Die Präsentation der Erzählung manifestiert das Fiktionale des Werkes (vgl. Martínez und Scheffel 2016: 16-20).

Dennoch, oder genau aus diesem Grund, erscheint die nachfolgende Szene als etwas Phantastisches. Die Erzählerin weiß in jungen Jahren die Situation nicht korrekt einzuschätzen, da diese jedoch für die Erzählung relevant ist, setzt auch die Erzählerin innerhalb des Werkes dieses Element an den Anfang, so wie es – aus ihrer Perspektive heraus linear – stattgefunden hat. Dadurch entsteht hier eine Situation, in der explizit auf eine bevorstehende Katastrophe oder einen entstehenden Konflikt hingewiesen wird: *düstere Präfiguration*. Dadurch unterscheiden CARMILLA und die anderen genannten Werke sich in der gewählten Inszenierung, dennoch ist in allen aufgeführten Fällen deutlich, dass etwas nicht zu stimmen scheint.

Die hier verwendeten Beispiele sind nicht zufällig gewählt, sondern aus dem Grund, dass diese mit der Thematik der Schreckensinszenierung korrelieren. UNDINE wurde ursprünglich 1811 veröffentlicht, DIE ELIXIERE DES TEUFELS (Erster Teil 1815, Zweiter Teil 1816), WIELAND; OR, THE TRANSFORMATION 1798 und CARMILLA 1871. Diese Werke verdeutlichen, dass es einen Wechsel in der Inszenierung gibt. Während alle der älteren aufgeführten Werke versuchen durch Herausgeberanmerkungen oder den gewählten Schreibstil als möglichst „echt“ zu wirken, geht Le Fanu den Schritt weiter und verdeutlicht, dass sein Werk Fiktion ist, obwohl er sich, der Gattung des *Gothic Novels* folgend, ebenfalls um eine Anmerkung des Herausgebers kümmert. Ebenfalls auffällig ist, dass alle der gewählten Titel einen starken Bezug zur christlichen Religion aufweisen und darüber bzw. über Abweichungen zur christlichen Doktrin, den Schrecken inszenieren bzw. manifestieren (vgl. Körtner 2003: 104). Dies ist ebenfalls in der „ursprünglichen“ *Gothic Novel* THE CASTLE OF OTRANTO (Walpole 2008) gegeben, die 1764 erstmals veröffentlicht wurde. In Walpoles Werk wird der Eindruck vermittelt, die Geschichte sei ein echtes Werk, welches auf italienischen Aufzeichnungen beruhe, die während der Kreuzzüge entstanden seien. Die Übersetzung stamme von William Marshal, der das Manuskript aus der St. Nicholas Kirche in Otranto erhielt. Verschleierung des Ursprungs wurde somit zu einem wiederkehrenden Element der Inszenierung, welches oftmals dramaturgisch motiviert war, da eine „echte“ Schrift deutlich grauenerregender sei.⁶³ Einen etwas anderen Weg ging John Polidori, dessen Werk THE VAMPYRE von 1819 zunächst

⁶³ Zu fiktiven, fiktionalen und faktiven Werken siehe Martínez und Scheffel 2016: 12-22

dem Autoren Lord Byron zugeschrieben wurde (Polidori 2011). Die Glaubwürdigkeit einer Geschichte, die übernatürlichen Schrecken manifestiert, deutet sich in dieser Epoche und Gattung als zentrales Element an.

Eine derartige „Realitätsnähe“, also die Behauptung eines Werkes der Wirklichkeit zu entsprechen, wurde für längere Zeit nicht mehr stark verbreitet in Medien verwendet, erlebte jedoch im Film eine Neuauflage durch *THE BLAIR WITCH PROJECT* (Sánchez und Myrick 1999).

Das narrative Konzept einer düsteren Präfiguration hat sich in medialen Horrorkinhalten etabliert und wird auch in aktuellen Werken verwendet. Die verwendeten Motive variieren dabei jedoch stark, vom Traumurlaub in *WONDERLAND* (Stein 2016: 18, 22), der in einer Katastrophe endet, bis hin zu einer jungen Frau in *THE GIRL ON THE TRAIN* (Hawkins 2016), die auf der Weg zur Arbeit einen Mord gesehen haben will, oder Weltuntergangsthematiken wie in *THE STRAIN* (del Toro und Hogan 2009) sowie in Sebastian Fitzeks Roman *DAS KIND*, bei dem dieses Mittel in den ersten zwei Sätzen des Werkes erkennbar ist. Fitzek schreibt über einen zehnjährigen Jungen, der ein Serienmörder ist (laut Klappentext). Das Werk arbeite mit diesem gegebenen Vorwissen für die Lesenden und beginnt folglich bereits in den ersten zwei Sätzen einen schrecklichen Verlauf der nachstehenden Szene einzuleiten.

„Als Robert Stern vor wenigen Stunden diesem ungewöhnlichen Treffen zugestimmt hatte, wusste er nicht, dass er damit eine Verabredung mit dem Tod einging. Noch weniger ahnte er, dass der Tod etwa hundertdreiundvierzig Zentimeter messen, Turnschuhe tragen und lächelnd auf einem gottverlassenen Industriegelände in sein Leben treten würde.“ (Fitzek 2010: 9)

Fitzek kokettiert hier mit den Erwartungen der Lesenden, in dem er einen Mord an der Figur Robert Stern andeutet. Wenige Seiten später stellt sich jedoch heraus, dass Simon Sachs (der Junge, auf den Stern wartet) sicher ist, ein Mörder zu sein, doch offenbar in einem früheren Leben die Morde begangen hat, an deren Tatort Simon nun seinen Anwalt (Stern) bringen will (ebd. 16-18). Das Werk schlägt somit nach nur sieben Seiten einen neuen Pfad ein, nimmt die potentielle Tötungsabsicht aus dem Spiel und verklärt das Stück in etwas Phantastisches (vgl. Todorov 1975; Durst 2010). Hierbei wird deutlich, dass Sebastian Fitzeks Roman

sich narrativ in eine unerwartete Richtung begibt, sich dabei allerdings an Werken des Paranormalen orientiert. Das Konzept des Romans erinnert an *THE SIXTH SENCE* (Shyamalan 1999), in dem ein Kinderpsychologe (Bruce Willis) einem Jungen zur Seite steht, der die Geister der Toten in der wirklichen Welt sehen kann, wobei der Film selbst der *düsteren Manifestation* zugeordnet werden sollte.

Die Grenze zwischen Thriller und Horror wird hierbei oftmals verwischen. Eine klare Definition des Begriffs Horror findet sich im Abschnitt zur *Ästhetik des Schreckens*. Dies definiert auch Narrationen um Bedrohungsfiguren mit psychischen Erkrankungen in dieses Genre, z. B. Serienmörder oder realistische, also weltliche Bedrohungen. Dies weicht von dem Ansatz ab, den Noel Carroll in *The Philosophy of Horror* definiert, basiert jedoch auf diesem und bedient sich dabei den Ausdeutungen und Weiterführungen von Cynthia A. Freeland (2000: 180-188) und Daniel Shaw (2008: 38-42).

Auch in Videospielen wird mit düsteren Präfigurationen gearbeitet. Etwas, das einen dunklen Schatten auf die Geschichte legt und dann die Handlung ins Übernatürliche wandelt. Es soll jedoch darauf hingewiesen werden, dass diese oftmals mit *einer Mischung aus düsterer Präfiguration und düsterer Konfiguration* vorgehen, weshalb einige Werke sowohl in diesem Abschnitt als auch in dem nächsten Erwähnung finden, um die unterschiedlichen Deutbarkeiten herauszustellen. Dies findet sich beispielsweise in *RESIDENT EVIL (OT: BIOHAZARD)* (Mikami 1996a, 1996b, 1996c), in dem Zombies und andere mutierte Kreaturen das Überleben der Protagonisten Chris Redfield oder Jill Valentine (zu Beginn des Spiels wählbar)⁶⁴ bedrohen. In *RESIDENT EVIL* flüchtet eine Spezialeinheit in ein altes Landhaus, nachdem diese auf einer Rettungsmission von blutrünstigen Hunden attackiert wurde und einige Verluste zu beklagen hat. In dem Haus gilt es nun das Rätsel hinter dem Hinterhalt zu lösen und einen Weg zurück in die Freiheit zu erlangen.⁶⁵ Dafür gibt es zwei unterschiedliche Erzählstränge, die auf unter-

⁶⁴ Diese Wahl hat einen Einfluss auf die Narration, den Spielverlauf und den Schwierigkeitsgrad mit dem *RESIDENT EVIL* gespielt wird. In der japanischen Originalfassung wird bei der Wahl der Figuren *Chris* als „Hard“ und *Jill* als „Easy“ untertitelt, was in den internationalen Spielfassungen nicht gegeben ist (vgl. Mikami 1996a, 1996b, 1996c).

⁶⁵ Ein unkommentierter Spieldurchlauf mit der Figur *Jill* ist bei Youtube verfügbar, siehe hierzu TurkishBullet 2013.

schiedliche Enden im Spiel zulaufen können.⁶⁶ Im Spiel wird zunächst wenig darüber reflektiert, wie die Situation entstanden ist. Spielende müssen dies aus der Spielumgebung heraus, somit aus der Interaktion mit dem Medium, ergründen. Hier wird deutlich, dass Spiele andere Möglichkeiten von Erzählungen besitzen als Filme. Dies ist bereits aufgrund der Interaktivität des Medieninhaltes eine logische Konsequenz. Eine weiterführende Analyse findet sich im Abschnitt zur düsteren Konfiguration, als das dieses Spiel ebenfalls gedeutet werden kann.

Andere Horror-Videospiele nutzen ein ähnliches Grundszenario. *RESIDENT EVIL 2* (OT: *BIOHAZARD 2*, Kamiya 1998) greift die Folgen des ersten Teils auf und setzt die Geschichte fort, nachdem das *T-Virus*, welches die Zombiemutationen hervorruft, in die nächstgelegene Stadt *Raccoon City* vorgedrungen ist. Auch hier gilt es wieder zu überleben und eine Verschwörung aufzudecken. Dabei ist eine wesentlich größere Spielumgebung verfügbar, die erneut mit zwei unterschiedlichen Figuren erkundet werden kann. Da es sich um eine Fortsetzung handelt, ist das Spiel nur dann als düstere Präfiguration zu deuten, wenn es herausgelöst aus dem Gesamtwerk für sich genommen betrachtet wird. Nur dann bleibt im Unklaren, was in *Raccoon City* vorgefallen ist und warum dort Zombies durch die Straßen streifen, so wie es für die handlungsführenden Figuren der Fall ist. In Kombination mit dem Ursprungswerk ist eine Fortsetzung immer auch als eine *düstere Konfiguration* lesbar, da die Existenz des Horrors bereits aus dem Ursprungswerk bekannt ist.

Ein anderes Beispiel ist *PROJECT ZERO* (Tecmo 2001), das die Geschichte einer jungen Frau erzählt, die allein auf die Suche nach ihrem Bruder geht. Dabei ist die Spielumgebung ein verlassenes und teilweise verfallenes japanisches Landhaus. In diesem Gebäude sind viele Geister präsent, als einzige Verteidigungsmöglichkeit gibt es in dem Spiel eine Kamera (betitelt: *Camera Obscura*), mit der den Geistern Kraft entzogen und diese dann auf dem Negativ des Films gefangen werden können. Das Spiel zielt auf die Wehrlosigkeit ab und inszeniert dabei düster mit einem großen Wert auf Atmosphäre (vgl. Heuer und Retiet 2016 ab TC: 01:11:16). Verwendung eines solchen Ansatzes ist ein Markenzeichen der

⁶⁶ Bei Youtube hat der Nutzer Captainohar ein Video mit allen Spielenden veröffentlicht. Dieses enthält auch die Enden, die in der deutschen Fassung entfernt wurden (Captainohar 2008). Zu den Fassungen und Kürzungen siehe: Wurm 2006; Threepwood (Username) 2004.

PROJECT-ZERO-Reihe. Dies gilt auch für den neuesten Teil der Reihe PROJECT ZERO – MAIDEN OF THE BLACK WATER (OT: ZERO: NUREGARASU NO MIKO, Shibata 2014). In diesem Spiel wird die Kamera jedoch durch die Bewegung des *WiiU*-Gamepads (besitzt einen integrierten Bildschirm) durchgeführt, was spielmechanisch eine andere Form der Inszenierung zulässt. Auch bei PROJECT ZERO kann bereits der erste Teil als düstere Konfiguration gelesen werden, da bereits im Vorspann die Präsenz von Geistern und auch die schaurige Stimmung der Spielumgebung deutlich werden. Dennoch ist der Movens des Spiels ein Herausfinden dessen, was diese düstere Konfiguration geschaffen hat, wodurch das Spiel ebenfalls als düstere Präfiguration gedeutet werden kann.

Nach diesen Ausführungen wird deutlich, dass sich ein dramaturgisches Konzept, wie die hier definierte düstere Präfiguration, auf unterschiedliche Schreckensinhalte verschiedener Medieninhalte anwenden lässt. In diesem Zusammenhang erscheint eine Bestätigung der Vermutung, dass allen Erzählungen eine Narration entspricht, die nicht durch die Medienform definiert wird. Lediglich einzelne Aspekte von Spielarten werden durch ein spezifisches Medium definiert. Dies lässt sich an diesem Punkt für textuelle und audiovisuelle Medieninhalte festhalten. Rein auditive Medien basieren auf textuellen Konzepten und sind somit auch in diesem Kontext zu fassen. Visuelle Kunst stellt hingegen oftmals dar (vgl. Weisstein 1992), und bildet folglich einen Ansatz als Grundlage für eine Betrachtung des dramaturgischen Aspektes der Monstration.

Von Monstration und Narration: Gustav Dorés Illustration zu Edgar A. Poes „THE RAVEN“

Einen ersten Schritt hin zu einer Visualisierung einer vorbestimmtschicksalhaften Atmosphäre innerhalb eines Werkes findet sich in der von Gustave Doré illustrierten Fassung zu Edgar Allan Poes bekanntestem Gedicht THE RAVEN (Poe und Doré 1884). Was bei Poe noch als poetische Inszenierung verstanden werden kann, bekommt von Doré eine deutliche und düstere Visualisierung. Dies ist nicht nur ein Beispiel für eine transmediale Umsetzung und intermediale Neugestaltung des Werkes. Text und Bilder korrelieren und erschaffen eine neue Dimension des Schreckens, in dem der darstellende Aspekt der Dramaturgie von THE RAVEN stärker in den Fokus gestellt wird. Bereits der erste Abschnitt des Werkes kündigt einen unerwarteten Besucher an.

„Once upon a midnight dreary, while I pondered, weak and weary,
Over many a quaint and curious volume of forgotten lore,
While I nodded, nearly napping, suddenly there came a tapping,
As of some one gently rapping, rapping at my chamber door.
"Tis some visitor," I muttered, "tapping at my chamber door—
Only this, and nothing more." (Poe und Doré 1884: vii)



Abbildung 28: Poe und Doré 1884: 6-7; Digitale Version des Bildes Popova 2016

Poes Erzählung endet in der Manifestation des Wahnsinns innerhalb des Erzählers (vgl. Heuer 2011b). Dabei wird deutlich, dass dem Raben die Rolle einer externen Manifestation des Schrecklichen zugewiesen wird. Diese entfaltet sich über den dramaturgischen Verlauf der Erzählung. Doré inszeniert die Geschichte visuell und so, dass diese verstanden werden kann, ohne den Text zu kennen, auch wenn dieser dem Werk einen tieferen Sinn verleiht. Hier greift die weiter oben aufgestellte Definition von Transmedialität, denn es entsteht ein Mehrwert durch die Kenntnis beider Stoffe, ein kompletter Zugang zur Dramaturgie ist jedoch auch durch die einzelnen Werke möglich. Neuere Interpretationen von *THE RAVEN* referieren immer auf Poe, visuelle Annäherungen lassen eine Orientierung an den Werken Dorés vermuten (Heuer 2016b). Ein offensichtliches Beispiel hierfür ist die Ausdeutung aus der amerikanischen Fernsehserie *THE SIMPSONS*, in der ersten Halloween-Spezial-Episode „Tree House of Horror“ (Sil-

Plotting Horror.

verman 1990). Der visuelle Aufbau entspricht in vielen Momenten den von Doré geschaffenen Perspektiven. Auch wenn in THE SIMPSONS komödiantische Aspekte eine zentrale Rolle der Inszenierung einnehmen und die Figuren des Gedichtes an die Hauptfiguren der Serie angepasst wurden, sind die Einflüsse von Poe und Doré in diesem Werk deutlich erkennbar (Heuer 2016b). Auffällig ist hierbei besonders die visuelle Auflösung gegen Ende der Episode.

„... tell me truly, I implore – Is there – *is* there balm in Gilead? – tell me – tell me, I implore!“ (Poe und Doré 1884: 42)



Abbildung 29: Poe und Doré 1884: 43; Digitale Version des Bildes Popova 2016



Abbildung 30: Adaption von The Raven in der Serie The Simpsons. Bildquelle: Silverman 1990

Homer Simpson tritt in die Rolle des Erzählers, der mit dem Raben konfrontiert wird. Die Ähnlichkeiten des Bildaufbaus werden deutlicher, wenn einige Zeit später Homer auf einen Sessel steigt, um den Raben zu erreichen und diesen zu attackieren. Dieser Moment ist in eine Art Action-Sequenz integriert, sodass hier

eine Abweichung vom Bildinhalt stattfindet, die jedoch an einer späteren Stelle wieder aufgegriffen wird und auf die visuelle Ausdeutung von Doré referiert (Abbildung 29 und 30). Denn in der Erzählung von Poe existiert kein solcher Sessel, diesen hat Doré in den Erzählraum hineininterpretiert, dort erschaffen. Dieser Gegenstand wurde in der THE-SIMPSONS-Adaption aufgegriffen und wurde dadurch von einer großen Zahl von Rezipierenden wahrgenommen, welche das Werk von Poe, jedoch kaum die aus Europa stammenden Illustrationen Dorés kannten. Narrativ erzählen alle drei Interpretationen die Geschichte eines trauernden und einsamen Mannes, dessen innere Konflikte durch den *Raben* externalisiert werden. Auf einer darstellenden Ebene ist in Poes Gedicht eine visuelle Monstration nicht gegeben, Doré fügte dem Gedicht eine eigene Interpretation aus insgesamt 26 Bildern hinzu. In THE SIMPSONS wird dieser Ansatz aufgegriffen und in das Komödiantische verrückt, wodurch eine stark auf Humor ausgerichtet Variante entsteht, die jedoch weite Teile des Originaltextes durch einen Sprecher (James Earl Jones) vortragen lässt und in der das Visuelle die monstrative Komponente der Dramaturgie übernimmt.

Die Inszenierung von einer über den Dingen schwebenden Bedrohung der gegebenen Ordnung (vgl. Wulff 1999), findet sich jedoch ebenfalls in neueren Werken, dort sogar stärker verbreitet, jedoch losgelöst von der oftmals christlichen Motivik, die jedoch besonders im amerikanischen Horrorfilm oftmals eine grundlegende Weltanschauung der Figuren bestimmt.

Düstere Präfiguration in transmedialer Verwebung von Narration und Monstration am Beispiel von JURASSIC PARK

Für die Belegbarkeit dieser Vermutung erscheint eine Betrachtung von JURASSIC PARK (Crichton 1993) vielversprechend.⁶⁷ Hier wird in der Exposition ein interessantes Merkmal deutlich, denn während der Roman auf einer narrativen Ebene die bevorstehende Katastrophe andeutet, zielt die gleichnamige filmische Inszenierung (Spielberg 1993, 2013 (3D-Fassung)) besonders auf die Darstellung ab und bedient sich somit primär der Monstration als Element der Dramaturgie (vgl. Kalisch 2014; Gaudreault 2009).

⁶⁷ Hierbei ist besonders die veränderte Einleitung des Films gegenüber der des Romans interessant.



Abbildung 31: Die Eröffnung des Romans JURASSIC PARK in der filmischen Fortsetzung. Bildquelle Spielberg 1997.

In dem Roman beschreibt Crichton eine Sequenz, in der ein neugieriges Mädchen am Strand von Costa Rica, auf der Suche nach einem Faultier, von einem eidechsenartigen Wesen attackiert wird (Crichton 1993: 13-15. Abbildung 31 und 32). Diese Sequenz ist in der gleichnamigen Verfilmung nicht enthalten, wird jedoch von Steven Spielberg 1997 in der Fortsetzung VERGESSENE WELT: JURASSIC PARK als Einleitung verwendet, wenn auch in einer angepassten Form.



Abbildung 32: Anders als im Buch machen viele Dinosaurier Kontakt mit dem Mädchen. Bildquelle Spielberg 1997.

Auf einer anderen Insel von Costa Rica taucht nicht nur ein kleiner Dinosaurier auf, sondern eine ganze Schar. In dem Film verläuft die Begegnung für das kleine Mädchen tödlich, ein weiterer Schritt hin zu einer stärkeren Überzeichnung, die

visuell inszeniert wird. Hierbei ist zu beachten, dass Abbildung 31 ein erzählendes Bild zeigt, von der Begegnung eines Kindes mit einem Tier in der Wildnis, mit dem das Mädchen Kontakt herstellen möchte. Zunächst ist das Kind begeistert und sehr erfreut, bis dann eine große Zahl der Wesen auftaucht und das Mädchen tötet (Abbildung 32).

Der Film JURASSIC PARK beginnt hingegen mit der Anlieferung eines großen Containers in einer stürmischen und regnerischen Nacht (Eine Übersicht zu dieser Sequenz findet sich in Abbildung 33). Der Container soll an eine Art von Gefängnis angeschlossen werden, dabei geht etwas schief. Einer der Arbeiter wird in den Container hineingezogen, darin lebt etwas – dabei handelt es sich um einen Velociraptor, der eigentlich ausgestorben ist. Hierbei wird auf rein visueller Ebene verdeutlicht, dass offenbar gelungen ist, einen Dinosaurier wiederzuerwecken. Das Dargestellte rückt in dem Film in den Fokus, narrativ wird nur wenig geboten, die Sequenz ist ein erster Vorgeschmack der Schrecken, die auf jene Menschen warten, die später im *Jurassic Park* sind, als die Sicherheitssysteme zusammenbrechen. Der Roman baut langsamer Spannung auf, erzählt auf mehreren Handlungsebenen und über mehrere Figuren hinweg von einer wissenschaftlichen Analyse des Eidechsen skeletts und, dass es sich dabei um das Skelett einer ausgestorbenen Lebensform handelt. JURASSIC PARK endet in beiden Fassungen in einer Katastrophe, die fortgesetzt wird (Crichton 1997; Spielberg 1997).



Abbildung 33: Eröffnungssequenz JURASSIC PARK (von links oben nach rechts unten). Bildquelle (Spielberg 1993, 2013 (3D-Fassung)).

Das JURASSIC-PARK-Franchise ist zudem beachtenswert, da die Inhalte in mehreren medialen Kanälen aufgegriffen und für diese – oftmals stark verändert – adaptiert wurden und werden. Der erfolgreichen Marke werden diverse Merchandise-Artikel zugeordnet. Für die vorliegende Arbeit ist relevant, wie das Thema von JURASSIC PARK nicht nur in Buch und Film erzählt wird, sondern auch, wie dies in anderen medialen Inszenierungen stattgefunden hat. Als Beispiel werden hier zwei für das Super Nintendo Entertainment System (Super Famicon, im Folgenden SNES) erschienene Videospiele thematisiert.⁶⁸

JURASSIC PARK (Ocean Software 1993) ist ein Videospiel, bei dem die Bühne auf zwei Arten präsentiert wird: zum einen als isometrische Ansicht (von oben, Abbildung 34) in den äußeren Bereichen des Parks und zum anderen in einer First-Personen-Perspektive (Ego-Perspektive, Point-of-View, Bild 35), innerhalb von Gebäuden. Dadurch entstehen zwei unterschiedliche Spielformen, mit ähnlichen Mechaniken, aber einem unterschiedlichen Präsentationsansatz. Besonderes Augenmerk soll hier auf die Monstration gelegt werden, denn während in der äußeren Welt eine Übersicht vorhanden ist, wodurch potentielle Gefahren antizipiert werden können, wird dem Spielenden in der Ego-Perspektive nur ein kleiner Sichtbereich gestattet.



Abbildung 34: Isometrische Perspektive in JURASSIC PARK (SNES). Bildquelle Ocean Software 1993

⁶⁸ Es gibt eine Vielzahl von Videospielen in dem JURASSIC-PARK-Franchise. Eine umfassende Liste findet sich bei Wikipedia 2016, diese ist nach Auffassung des Autoren als Überblick geeignet.



Abbildung 35: Ego-Perspektive mit stark eingeschränktem Sichtfeld in JURASSIC PARK (SNES). Bildquelle: Ocean Software 1993.

Das Spiel erschien mit Vier-Kanal-Surround-Sound, der besonders innerhalb der Gebäudepassagen das Potential von räumlichen Soundsphären andeutet. Spielende sehen nicht, was hinter ihnen lauert, sondern nehmen es über das Gehör wahr. Dieser Ansatz wird bis heute in Videospielen verwendet, oftmals in Horrorspielen.⁶⁹

Interessant an dem Spiel ist zudem, dass einige narrative Elemente des Romans, die nicht in dem Film untergebracht wurden, in dem Spiel wieder in den Kontext zum Werk gebracht werden. So muss in Spiel und Roman verhindert werden, dass Velociraptoren mit einem Schiff auf das Festland entkommen können. Ferner müssen Nester von Dinosauriern gefunden und zerstört werden, ein Aspekt, der in dem Film nur kurz angerissen wird, als deutlich wird, dass die Saurier im Park Nachwuchs ausbrüten. Dies wird visuell präsentiert als *Dr. Grant* (Sam Neill) im Sauriergehege Reste von Dinosauriereiern findet. Die Komplexität der resultierenden Bedrohung wird nicht konkretisiert, dennoch pflanzen sich die Dinosaurier erneut fort. Dies deutet die Niederlage der Menschen an. Wie im zweiten und dritten Teil sowie in JURASSIC WORLD (Trevorrow 2015) steht immer wieder Macht gegen Moral. Auf einer plumpen Ebene spielt dies auch im Videospiel eine Rolle. Allerdings kann hier nicht entschieden werden, ob die Eier gesammelt werden oder nicht. Spielende können die Eier nicht beachten, dann schaffen diese das Spiel nicht, der Sinn des Spiels ist in diesem Moment aufgehoben. In der

⁶⁹ Als eindrucksvolle Beispiele lassen sich hier ALIEN TRILOGY (Probe Entertainment 1993b), PROJECT ZERO (Tecmo 2001), SILENT HILL 3 (Team Silent 2003), DEAD SPACE (Electronic Arts Redwood Shores Studio 2008), SLENDER: THE EIGHT PAGES (Parsec Productions 2012), OUTLAST (Red Barrels 2013), THE EVIL WITHIN (Tango Gameworks 2014) und LAYERS OF FEAR (Bloofer Team SA 2016) herausstellen.

Folge ist nahezu alles der philosophischen Qualität, die dem Roman zugrunde liegt, aus dem Werk entfernt worden. Ersetzt durch eine stumpfe und repetitive „Ballermechanik“, bei der auf Saurier geschossen werden muss, damit diese besiegt werden. Bereits die große Menge an Waffen hätte das Überlebensszenario von JURASSIC PARK negiert. In dem Videospiel wandert Dr. Grant durch den Park und sammelt ein buntes Arsenal vom Schrotgewehr bis zum Raketenwerfer, diese liegen in den Räumen oder im Gelände verteilt und müssen nur noch aufgehoben werden. Dr. Grant entpuppt sich schnell als Waffenexperte, der zwei unterschiedliche Geschosstypen verwenden kann und ein exzellenter Schütze ist. Während JURASSIC PARK auf dem SNES noch eine grobe Narration besitzt und durch die Adaption des Szenarios als eine interaktive Spielwelt auf Logik verzichtet wurde, geht das zweite beispielhafte JURASSIC-PARK-Spiel einen Schritt weiter und erschafft etwas Losgelöstes.

JURASSIC PARK 2: THE CHAOS CONTINUES (Ocean Software 1994) erschien ein Jahr nach dem eben diskutierten Werk. Das Spiel nutzt das Popularitätsmaximum des Films im internationalen Markt aus und ist als ein Spiel zur Marke JURASSIC PARK hin konzipiert worden. In THE CHAOS CONTINUES schlüpfen Spielende in die Rolle eines Soldaten/Söldners, der, bis an die Zähne bewaffnet, ausgesendet wird, um einen Vernichtungsauftrag durchzuführen. Der Auftrag wird in textueller Form gegeben, die Velociraptoren sollen vergast werden (Abbildung 36).

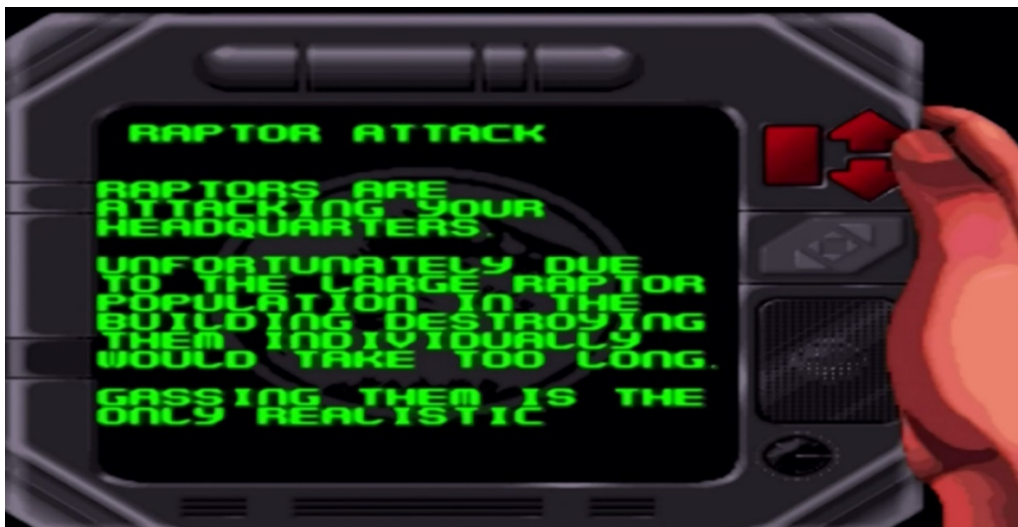


Abbildung 36: Auftragsbeschreibung aus JURASSIC PARK 2: THE CHAOS CONTINUES. Bildquelle Ocean Software 1994

In der Darstellung als klassischer Sidescroller wird das Spiel zu einem stark an Jump'n'Run-Plattformern erinnernden Spiel mit Schusswaffen (Abbildung 37).

Das Spiel besitzt lediglich die in Abbildung 36 offenbarte Narration, die als zu vernachlässigen eingestuft werden kann. Das Spiel stellt keinen Bezug zum ersten „JURASSIC PARK“-Film her, außer dass es gefährliche Dinosaurier gibt, die besiegt werden müssen. Während in dem ersten Film noch der Überlebenskampf im Mittelpunkt steht, ist es in *THE CHAOS CONTINUES* so, dass ein einzelner Mensch gezielt Jagd auf mehrere gefährliche Kreaturen macht.

Einzig das einleitend erwähnte narrative Element des Foreshadowing wird hier verwendet. Allerdings aus dem Kontext heraus, dass *JURASSIC PARK* als Element eines kulturellen Verständnisses der Popkultur heraus verstanden wird und somit auch die das Franchise umspannende Narration bekannt ist. Hier kann eine Erkenntnis hergeleitet werden, denn die Spiele und auch der zweite Film ergeben nur dann einen Kontext, wenn diese im Sinnzusammenhang mit dem Film *JURASSIC PARK* betrachtet werden. Die diskutierten Werke verdeutlichen, dass ein transmedialer Ansatz wie bei *JURASSIC PARK* nur dann funktionieren kann, wenn das erste spezifische Werk bekannt ist, man beachte hierbei die Abweichungen zwischen Roman und Film. Ohne den Hintergrund, dass ein Wissenschaftler einen Freizeitpark mit echten Dinosauriern geschaffen hat, ergeben alle anderen Werke keinen Sinn. Dies ist ein kritisches Moment bei transmedialer Inszenierung.



Abbildung 37: Als "Supersoldat" auf Saurierjagd in *JURASSIC PARK 2: THE CHAOS CONTINUES*. Bildquelle: Ocean Software 1994

JURASSIC PARK ist derart bekannt, dass dieses Thema oder einzelne Elemente des Werkes, in anderen Inszenierungen aufgegriffen werden. Intermediale Beispiele sind hier der Film *WAYNE'S WORLD 2* (Surjik 1993) sowie die Episode „Itchy

und Scratchy Land“ aus THE SIMPSONS (Archer 1994) und „Anatomy Park“ aus RICK & MORTY (Rice und Michels 2013).

Düstere Konfiguration

Diese Form von Schreckensdramaturgie und -präsentation bedient sich eines axiologisch-ästhetischen Rahmens (in christlicher Codierung aus dem Beziehungsgeflecht Sünde, Böses und Tod gefügt) und eröffnet einen Erwartungshorizont, der mit großer Gewissheit vermuten lässt, dass dieses Szenario für die Figuren Schrecken bereithält und diese in medias res präsentiert. Ein bekanntes Beispiel hierfür ist SAW, in dem zwei Männer angekettet in einem verdreckten Keller erwachen. Wenngleich am Ende des ersten Films das Böse als düstere Manifestation verwendet wird (siehe nächstes Kapitel), kann die Ausgangslage dennoch als ein Szenario verstanden werden, in dem von vornherein klar ist, dass es Schrecken offenbaren wird. In diesem Zusammenhang ist nahezu jede Fortsetzung von Horrorwerken eine düstere Konfiguration, denn die Bedrohung ist bereits aus dem Ursprungswerk bekannt. Es kann theoretisch damit argumentiert werden, dass bereits durch einen Trailer oder Werbung ein solches Szenario für jedes Werk des Horrors geschaffen werde. Die drei definierten Konzepte der Schreckensdramaturgie beziehen sich auf die Gesamtwerke und nicht darauf, wie Werbung diese Werke möglicherweise darstellt oder Teile des Werkes vorwegnimmt, die für die dramaturgische Wirkung des Schreckens entscheidend sein könnten. Ein aktuelles Beispiel hierfür ist GET OUT (Peele 2017), der bereits im Trailer die durchgeführte Hypnose am Protagonisten offenbart, den potentiellen Zuschauern jedoch in eine falsche Richtung lenkt. Hier offenbart sich ein Anschlusspunkt, der das Zusammenspiel von Werbung für ein Werk und dadurch geweckte Erwartungen bei Rezipierenden in einen Kontext zur Dramaturgie des Werkes stellt. Das kann in dieser Arbeit nicht erörtert werden, da es den Fokus aus den Augen verlieren würde. Ein Trailer kann jedoch dafür sorgen, dass ein Werk eine düstere Konfiguration erhält. Dies ist ebenso gegeben, wenn eines von mehreren transmedialen Teilwerken bekannt ist und in der Folge Vorkenntnisse zum Erwartbaren gegeben werden, dies ist beispielsweise gegeben in ALIEN: ISOLATION (Videospiel, eine transmediale Fortsetzung des ersten Films). Bereits durch den Titel wird dieses Spiel mit einer düsteren Konfiguration versehen, obwohl das Werk für sich genommen im Bereich der düsteren Präfiguration einzuordnen

wäre, aufgrund seiner narrativen Beschaffenheit. Hier wird deutlich, dass diese Kategorien ebenso miteinander verschmelzen können, wie alle weiteren Indikatoren von Dramaturgie und Präsentationsstruktur.

Düstere Konfiguration tritt zudem häufig in Horror-Videospielen auf. Beispielsweise werden im Verlauf dieses Kapitels die Werke PROJECT ZERO (Tecmo 2001), RESIDENT EVIL (Mikami 1996a), SILENT HILL (Toyama 1999) und THE EVIL WITHIN (Tango Gameworks 2014) aufgegriffen, um Facetten solcher Konfigurationen zu verdeutlichen, die jedoch im Kern das immerselbe Schema verwenden. In Romanen wird mit diesem Konzept selten gearbeitet, was in der Beschaffenheit des Mediums begründet sein könnte. Auch für die düstere Konfiguration ist ein Zusammenspiel von narrativen und monstrativen Indikatoren von Bedeutung. Werke, die aus nur einem Bild bestehen, präsentieren die düstere Konfiguration deutlich. Besteht ein Werk aus einem einzelnen visuellen Inhalt, so muss dieser die Gegebenheiten des Werkes offenbaren. Dies trifft auf Füsslis NACHTMAHR ebenso zu wie auf DER SCHLAF DER VERNUNFT GEBIERT UNGEHEUER von Goya oder viele weitere Werke, die rein visuell sind und in nur einem Rahmen stattfinden. Damit ist die düstere Konfiguration in visuellen und audiovisuellen medialen Formen häufiger vertreten. Dies unterscheidet sich von der düsteren Präfiguration, die durch ihre Eigenschaft eine düstere Vorausschau anzudeuten, häufig in fiktionalen Texten (siehe hierzu die Erörterungen der Roman, Kurzgeschichten und Gedichte weiter oben) angewendet wird. Beide Varianten sind in Filmen zu finden, wobei die häufigste dramaturgische Form im Horror die düstere Präfiguration ist, die düstere Konfiguration verhältnismäßig seltener zur Anwendung kommt.

Eine offensichtliche Form für eine düstere Konfiguration kann durch die Benennung eines Werkes gegeben sein. So kann beispielsweise an Titeln wie GAME OF DEATH (Landry und Morais-Lagace 2017; Film), AMERICAN HORROR STORY (Falchuk und Murphy ab 2011; Serie), POLTERGEIST (Hooper 1982; Film), WYTCHEs (Snyder et al. 2015; Comic), DER EXORZIST (Friedkin 1973, Film) DEAD SPACE (Ellis et al. 2008; Videospiel) oder auch F.E.A.R. (Monolith Productions 2005; Videospiel)⁷⁰ abgeleitet werden, dass es sich hierbei um Horrorthemen

⁷⁰ Der Titel des Spiels ist eine Abkürzung die das englische Wort für Furcht impliziert. F.E.A.R. steht für FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON.

handelt oder handeln könnte, die eine Erwartung bei den potentiellen Rezipierenden erzeugen. Es ließe sich in diesem Zusammenhang argumentieren, dass derart betitelte Werke dadurch den (potentiellen) Schrecken bereits in ihren Namen ankündigen, wodurch eine gewisse Herangehensweise der Rezipierenden erzeugt wird bzw. erwartet werden könnte. Dieser Umstand gestaltet den Ansatz einer düsteren Präfiguration oder auch düsteren Manifestation als nahezu unmöglich, wenngleich die meisten dieser Werke – für sich betrachtet ohne den Titel einzubeziehen – einen langsamen Einstieg wählen und entsprechend mit einer düstern Präfiguration arbeiten. Dies kann dennoch funktionieren, da ein Titel nicht explizite Details über ein spezifisches Werk preisgibt. Die konkrete dramaturgische Umsetzung eines Werkes wird davon nur peripher beeinträchtigt, insofern, als dass Rezipierende sich bereits auf die Schrecken im Werk einstellen können. An diesem Punkt ist die zentrale Unterscheidung zur düsteren Manifestation gegeben, bei der ohne Vorbereitung oder gegebene Anhaltspunkte ein Werk ins Schreckliche umschlägt. In einer Form, als ob in einem „Rosamunde Pilcher“-Film plötzlich ein Killer Jagd auf Menschen machen würde.

In den Neunziger Jahren des letzten Jahrhunderts erlebt das Horrorgenre eine Revolution, die nicht auf den Leinwänden stattfindet oder zwischen zwei Buchdeckeln eingefasst wird. Sonys PlayStation ist erschienen und bietet Zugang zu einigen außergewöhnlichen Horrorkinhalten, die nicht einfach rezipiert werden, sondern in denen partizipiert werden kann. Die Rede ist von Survival-Horror-Videospielen, die durch RESIDENT EVIL (BIOHAZARD) eine ganz neue und zunächst einmalige Erfahrung anbieten.



Abbildung 38: Ein Zeitungsausschnitt aus dem Vorspann von RESIDENT EVIL kündigt die Schrecken im Spiel an.

Das Jahr 1996 markiert den Beginn kommerziell erfolgreicher Horrorvideospiele. Mit ALONE IN THE DARK gab es bereits zuvor eine Horrorvideospiele-Serie, doch RESIDENT EVIL setzte neue Maßstäbe für den interaktiven Schrecken und ist daher ein prägendes Werk für den Horror insgesamt. Besonders die erste Hälfte des Spiels generiert ihre Intensität aus einer ständig spürbaren Bedrohung und einer bewussten Desorientierung der Spielenden. In RESIDENT EVIL wird ein Rettungsteam einer ausgebildeten Spezialeinheit von blutrünstigen Hunden attackiert. Einige der Teammitglieder werden bei dem Angriff getötet, die restlichen fliehen in ein nahegelegenes Herrenhaus, das verlassen scheint. Dort angekommen wird deutlich, dass etwas nicht zu stimmen scheint, kurz darauf begegnet die Spielfigur dem ersten Zombie (Abbildung 39).



Abbildung 39: Die Begegnung mit dem ersten Zombie in in RESIDENT EVIL.



Abbildung 40: Beispiel für die Nutzung der statischer Kameraperspektiven in RESIDENT EVIL.

Fortan muss der Spielende die Figur durch eine verwinkelte Villa lenken. Die Kameraperspektiven sind festgelegt. Wie bei einem Film wird von dem Medium vorgegeben, welchen Teil der Bühne Spielende wahrnehmen können (Abbildung 40). Dadurch können Schrecken immer wieder auditiv angekündigt werden oder durch ein Überraschen die Spielenden „geschockt“ werden. Hinzu kommt, dass die Ressourcen stark begrenzt sind und sowohl Heilungsgegenstände als auch Munition mit Bedacht eingesetzt werden sollten. Gespeichert werden kann ebenfalls nur dann, wenn ein entsprechender Gegenstand (Farbband) vorhanden ist. Jeder Gegenstand verbraucht Platz im begrenzten Inventar, sodass nicht alle wichtigen Gegenstände gleichzeitig mitgeführt werden können. Das führt dazu,

dass Spielende immer wieder lange Strecken in der Villa zurücklegen müssen. Da Zombies wieder aufstehen können, wenn diese besiegt wurden, scheint es nirgends sicher, was ein permanentes Gefühl der Unsicherheit auslöst. Hier wird die Spielmechanik ebenfalls zum Element der Schreckensentfaltung.

Das Szenario von RESIDENT EVIL offenbart bereits in dem Vorspann, dass etwas nicht stimmt und nach nicht einmal zwei Spielminuten (gesetzt den Fall, der Weg wird direkt genommen) treffen Spielende auf den ersten Zombie. Die Ausgangslage ist somit klar vorgegeben, der Schrecken wird für die Spielenden deutlich und schafft den Rahmen für das Werk, die düstere Konfiguration. Von diesem Punkt aus kann der Schrecken sich noch steigern, aber es ist von Beginn an deutlich, dass es sich um ein Horrorszenario handelt. Durch verschiedene Spielerperspektiven (zwei wählbare Charaktere und Spielverläufe) ist auch die Narration des Werkes unterschiedlich und bietet verschiedene Enden an (alle Enden finden sich im Video von Captainohar 2008).

SILENT HILL, PROJECT ZERO und THE EVIL WITHIN nutzen nahezu dasselbe Konzept. In SILENT HILL wird dem Spieler die Vorgeschichte angeboten, bevor dieser die Spielfigur durch eine neblige menschenleere Umgebung bewegen kann. Harold „Harry“ Mason war zuvor mit seiner Tochter Cheryl auf dem Weg in den Urlaub. Auf der Straße taucht jedoch überraschend ein Mädchen auf und Harry Mason kommt von der Straße ab. Als er erwacht, ist seine Tochter verschwunden und er macht sich auf die Suche nach dem Mädchen.



Abbildung 41: Harry Mason glaubt seiner Tochter durch Silent Hill zu folgen.

Der Vorspann beginnt mit einem geschriebenen Satz: „The fear of blood tends to create fear for the flesh“ (Toyama 1999). Dieser Leitsatz für das Spiel ist

schnell wieder vergessen, ob der vielen audiovisuellen Eindrücke die folgen, spiegelt dennoch jene Schrecken, die im Spiel warten werden. Hier wird die düstere Konfiguration bereits deutlich. Von Beginn an ist klar, dass in diesem Spiel eine Konfrontation mit Angst und somit Schrecken stattfinden wird.



Abbildung 42: Die erste Begegnung mit dem Schrecken von Silent Hill. Bild 1.

Auch in SILENT HILL ist die Kameraperspektive statisch, die Ressourcen begrenzt und die Spielumgebung muss genauestens untersucht werden. Allerdings lauern in den Straßen von SILENT HILL keine Zombies, sondern groteske Wesen, die entfernt an Menschen erinnern und je nach Typ sehr gefährlich sind. Während RESIDENT EVIL den Horror aus den Folgen eines wissenschaftlichen Experimentes generiert (narrativ), offenbart SILENT HILL eine Stadt, die als Höllenvision gedeutet werden kann (monstrativ). Das Spiel besitzt fünf unterschiedliche Enden, darunter auch den Tod der Spielfigur und seiner Tochter.



Abbildung 43: Masons erste Begegnung mit den Schrecken von SILENT HILL. Bild 2.



Abbildung 44: Jill Valentine wird von einer mutierten Riesenschlange attackiert. Eine von vielen monströsen Kreaturen im Landhaus in RESIDENT EVIL.

SILENT HILL ist subtiler, intensiver und schrecklicher als RESIDENT EVIL. Das ist darin begründet, dass in RESIDENT EVIL ab dem Verlassen des Landhauses immer größere Mutationen auftauchen, gigantische Kreaturen und Monstren, die für den Spielmoment herausfordern, was jedoch den spielerischen Fokus mehr auf Action als auf Atmosphäre verlagert (Abbildung 44). SILENT HILL lässt die Wirklichkeit von *Silent Hill* und eine übernatürliche Höllenvision der Stadt verschwimmen, was die Atmosphäre deutlich intensiver und den Spielverlauf unvorhersehbar gestaltet (Abbildung 42 und 43).

Wie bereits im Kapitel zur Transmedialität umrissen, kann ein Werk mit einer düsteren Konfiguration zudem eine düstere Manifestation enthalten. Dies geschieht beispielsweise in *THE EVIL WITHIN*. In dem Spiel wird eine Gruppe von Polizisten in einem Krankenhaus mit einem Massaker konfrontiert. Kurz darauf findet sich die Spielfigur in einem Folterkeller wieder, der an ein Schlachthaus erinnert, das von einem grotesk entstellten Mann betrieben wird. Das Werk schafft einen Rahmen, der jedoch noch mehrfach aufgebrochen wird, während das Spiel sich entfaltet. Am Ende wird deutlich, dass die Spielfigur unfreiwilliger Teilnehmer an einem Experiment gewesen ist. Hier findet neben der düsteren Konfiguration auch eine düstere Manifestation statt, die am Werkende steht und alles Geschehene in eine neue Situation bringt.



Abbildung 45: Miku betritt das verlassene Anwesen der Familie Himuro auf der Suche nach ihrem verschollenen Bruder.

PROJECT ZERO ist ein ungewöhnliches Survival-Horror-Videospiel. Der Vorspann vermittelt die Geschehnisse von *Mafuyu*, der sich auf die Suche nach dem Schriftsteller Junsei Takamine begeben hat. Mafuyus Recherchen führen ihn zu einer verlassenen und schon zum Teil verfallenen Villa in einem Wald. Bei Nacht betritt er das Anwesen und begegnet einem Geist. Daraufhin verschwindet auch Mafuyu. Seine Schwester *Miku* macht sich nun auf, um nach ihrem Bruder zu suchen. Auch sie gelangt zu dem verlassenen Anwesen und betritt die Villa der *Familie Himuro*. Dies geschieht ebenfalls bei Nacht. Diese Entscheidung bleibt fragwürdig, denn es gibt keinen Grund ein offensichtlich baufälliges Gebäude bei Nacht allein zu betreten. Anschließend erhalten Spielende die Kontrolle über Miku und können die Figur durch das Haus lenken.

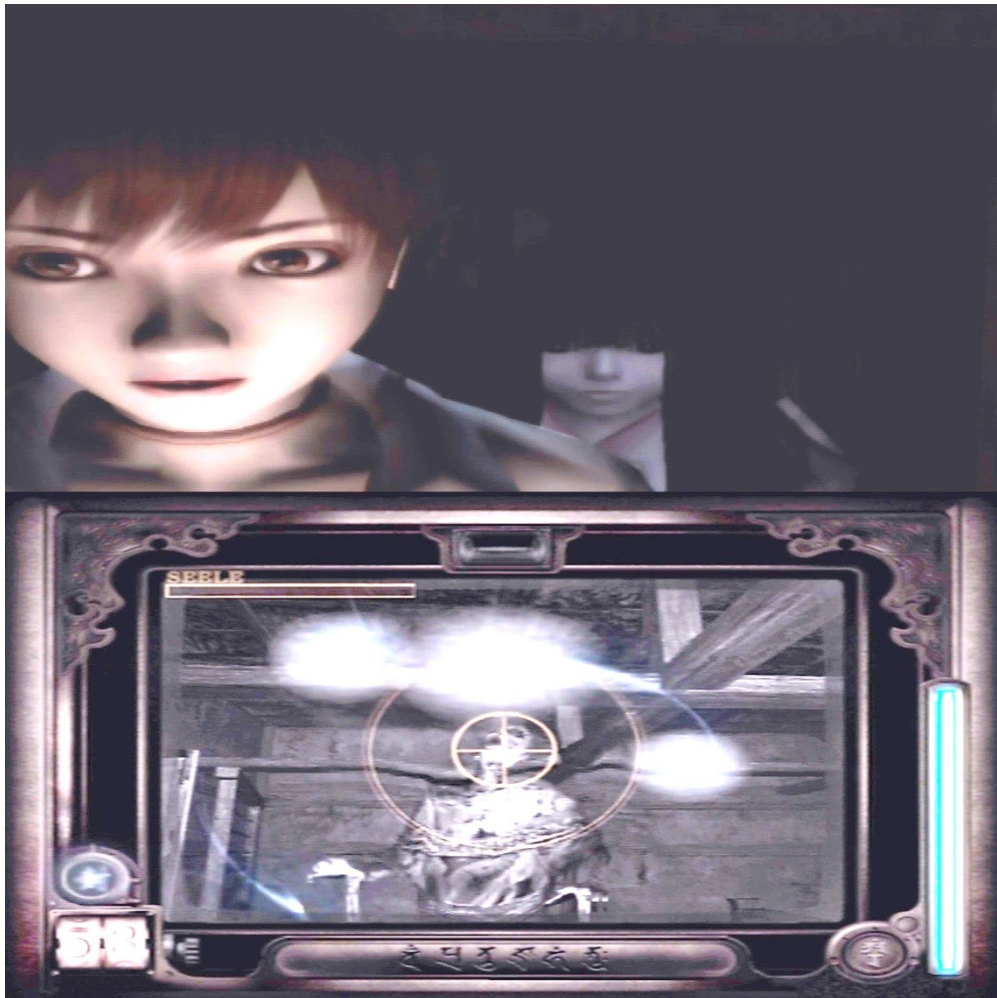


Abbildung 46: Oben: Miku wird von einem Geist verfolgt. Unten: Einen Geist mit der Kamera einfangen.

Die Einleitung mit Mafuyu wird von Spielenden ebenfalls gespielt, eine interaktive Vorgeschichte, wenn man so möchte. Die Kameraperspektiven sind weitgehend festgelegt, jedoch kann die Figur durch ihre eigene Kamera blicken, was ein freies Umsehen in der Umgebung ermöglicht. Die Kamera ist die einzige Waffe, Geister können auf den Negativen des Films eingefangen werden. Das Spiel ist sehr düster gehalten und kombiniert die düstere Konfiguration mit der nahezu wehrlosen Protagonistin. Das macht dieses Spiel besonders intensiv. Durch die „Kämpfe“ mit den Geistern in der Sicht durch den Sucher der Kamera wird zudem eine besondere Nähe zu den Schrecken geschaffen.

Düstere Manifestation

Damit diese Form von Horror-Dramaturgie funktionieren kann, darf über das Werk im Grunde nichts bekannt sein oder der gegebene Eindruck durch Trailer oder Ähnliches sollte in eine andere Richtung tendieren, als das Werk am Ende einschlägt. Manifestation wird hierbei als ein Sichtbarwerden verstanden. Es setzt

voraus, dass nicht erwartbare oder expliziter als zu erwartende Ereignisse auftreten, welche die gesamte Situation in eine neue Richtung lenken. Hierbei ist Michael Hanekes *FUNNY GAMES* (Haneke 1997) ein Beispiel.⁷¹ Eine Familie (Vater, Mutter und Kind) fährt in ihr Ferienhaus in einer guten Gegend, die ländlichen Charme besitzt. Die Familien dort kennen sich und man vertraut sich. Als dann zwei junge Männer auftauchen, die im Namen der Nachbarin um ein paar Eier fürs Essen bitten, lässt sich nicht erahnen, welche Schrecken in Kürze stattfinden werden. Die beiden jungen Männer stellen sich als psychopathische Killer heraus, die zum Spaß die Familie quälen und einen nach dem anderen töten, als ein Spiel. Sind sie mit einer Familie fertig, gehen sie zur nächsten weiter. Der Film bietet kein positives Ende an, auch keine Hoffnung oder eine finale Auflösung des Schreckens innerhalb des Werkes, was nicht immer eine Eigenschaft von Werken mit einer düsteren Manifestation sein muss, jedoch bei einigen dieser Werke festgestellt werden kann. Insgesamt ist die düstere Manifestation selten und kommt häufig im extremen Film zum Einsatz, also in Werken, die ohnehin von Normen abweichen (vgl. Horeck und Kendall 2013; Grönstad 2012, 2013; Heuer 2011a, 2013). Hierbei existiert durch die Nähe zum extremen Film oftmals nur eine geringe Publikumsreichweite, denn extreme Werke wie *MARTYRS* (Laugier 2008), *INSIDE* (Bustillo und Maury 2007), *A SERBIAN FILM* oder auch *THE BUNNY GAME* (Rehmeier 2011) muten ihren Zuschauenden Grausamkeiten zu, manifestieren Schrecken, die fast nicht mehr zu ertragen sind.

Es gibt jedoch Werke, denen es gelingt, durch eine unerwartete Wendung am Ende des Werkes eine düstere Manifestation zu erzeugen, ungeachtet dessen, wie der Film bis hierhin dramaturgisch konzipiert wurde. So ist das Aufstehen eines totgelaubten Mannes, John „Jigsaw“ Kramer (Tobin Bell), am Ende von *SAW* ein Moment in dem für Figuren innerhalb des Werkes und Rezipienten deutlich wird, dass es sich hierbei um den Auftritt der Person handelt, die für die geschehenen Schrecken verantwortlich ist. Dadurch wird der gesamte Film in einen neuen Kontext gestellt. Ebenso ist die düstere Manifestation in *PSYCHO* (Hitchcock 1960) zu nennen, bei der Norman Bates (Anthony Perkins) Marion Crane (Janet Leigh) unter der Dusche mit einem Messer ermordet und anschließend den Pro-

⁷¹ In meiner Masterthesis wird *FUNNY GAMES* ausführlich auf das Konzept des Folterspiels hin untersucht und diskutiert vgl. Heuer 2013.

tagonisten auf den verzweiferten Norman wechselt, der den Mord seiner Mutter verschleiern will. Dass Norman eine schizophrene Störung besitzt und seine lang verstorbene Mutter zu einer seiner Persönlichkeiten geworden ist, die alles tötet, was Norman erregt, wird auch in diesem Film erst kurz vor Schluss deutlich, als im Keller des Wohnhauses der Bates die Leiche der Mutter gefunden wird und kurz darauf Norman mit einer Perücke auftaucht, um den Willen seiner Mutter durchzuführen. Diese Form der düsteren Manifestation findet gestaffelt statt, erfüllt jedoch in beiden Fällen die notwendige Vorgabe, die Geschehnisse in eine neue, schreckliche Richtung zu lenken. Deutlicher wird dies in MARTYRS, als eine gesellige und friedliche Frühstückssequenz jäh unterbrochen wird, als eine junge Frau mit einem Gewehr an der Tür klingelt und im Folgenden die Familie abschlachtet. Der Film bricht noch mehrfach mit den gegebenen Vorzeichen, doch dieser Einstieg in das Werk ist derart radikal gewählt, dass so etwas außerhalb einer Schreckensinszenierung nicht gegeben sein kann.

Die gewählten Beispiele sind Filme, da dieses selten zu findende dramaturgische Paradigma anhand spezifischer Sequenzen und Werke am deutlichsten veranschaulicht werden kann. Für Einzelbildmedien kann eine düstere Manifestation nicht funktionieren, da diese bereits in der Konfiguration des Werkes vorgesehen ist. In rein auditiven Werken ist es denkbar, dass eine Anwendung ebenso funktioniert, wie in einem Text oder einem interaktiven Medieninhalt, ein konkretes Beispiel ist jedoch schwer eindeutig zu identifizieren. Im Videospiel INSIDE (Playdead 2016) gibt es zwei Enden. Das erste deutet darauf hin, dass der Spielverlauf von neuem beginnt, was nach dem Abspann tatsächlich geschieht. Das zweite Ende ist versteckt, deutlich schwieriger zu erreichen und offenbart, dass der Charakter am Ende seinem Schicksal, als Versuchsobjekt dienen zu müssen, entfliehen kann. Obwohl die Spielfigur tot zu Boden sinkt, ist das zweite Ende positiv besetzt. Dennoch offenbart dies die Möglichkeit, das Werk insgesamt neu einzuordnen und verdeutlicht, welche Schrecken die Spielfigur im Spielverlauf mit einem normalen Spielende erleiden muss. Dadurch ist dies möglich als eine düstere Manifestation zu lesen, wenngleich die Spielfigur hier Erlösung findet und entsprechend die Schrecken überwindet, wodurch jedoch explizit der Gedanke ausgelöst wird, dass der eigentliche Spielverlauf niemals endende Schrecken offenbart hat. Dies kann jedoch bestenfalls als eine umgekehrt wirkende düstere Manifestation gedeutet werden.

Es sollen noch zwei weitere Beispiele aufgeführt werden, die den Facettenreichtum der düsteren Manifestation aufzeigen sollen. Hierfür werden der Comic NAMELESS (Morrison 2017) und die Videospieladaption der Comicserie THE DARKNESS (Starbreeze Studios 2007) verwendet. Während NAMELESS den Wahnsinn innerhalb des Werkes nutzt, um die Struktur vollkommen aus den Angeln zu heben, und erst im Nachhinein die eigentlichen Schrecken manifestiert, ist es in THE DARKNESS das Erwachen eines Dämons im Protagonisten, direkt nach dem Vorspann, der zur düsteren Manifestation führt.

Nameless ist ein Experte für Okkultismus. Er hat seinen eigenen Namen abgelegt, damit keine fremde Macht oder übernatürliche Existenz Besitz von ihm ergreifen kann. Da ein Komet droht, mit der Erde zu kollidieren, und auf diesem Symbole der Maya entdeckt wurden, wird Nameless von einem Team aus elitären Wissenschaftlern auf eine Weltraummission mitgenommen, die den Kometen umlenken und untersuchen sollen. Das Werk springt nach Belieben zwischen Zeit- und Handlungsebenen (ab einem gewissen Punkt). Erst am Ende wird deutlich, dass Nameless seit langer Zeit Gefangener einer dämonischen Kreatur ist, die durch ihn Schrecken über die Welt bringen will. All das geschah bei einem Ritual, das ein elitärer Kreis von Menschen veranstaltet hat, um die Geheimnisse des Universums zu entschlüsseln. Während nahezu alle anderen während des Rituals getötet wurden, ist Nameless dem Wahnsinn verfallen und leitet, als Gefäß für den Dämon, den Untergang der Welt ein.

NAMELESS ist auf verschiedene Arten lesbar, doch erst durch die Manifestation des Schreckens im Protagonisten des Werkes werden überhaupt Lesarten angeboten. Das Grauen manifestiert sich aus einem ständig flirrenden Werk, das Schrecken andeutet, gar zeigt, jedoch dem Lesenden nicht die Möglichkeit gewährt, diese in ein größeres Ganzes einzuordnen. Am Ende ist NAMELESS eine nahezu ungreifbare Horrorerfahrung, bei der die Frage offenbleibt, ob das Gezeigte eine weitere Vision des Dämons ist, die Nameless vorgegaukelt wird, oder ob es wirklich gelang, den Dämon und Nameless auszuschalten.

Die düstere Manifestation unterscheidet sich insofern von einer normalen Wendung in der Geschichte, als resultierende Folgen irreversibel sind und oftmals einen Triumph des Schreckens einleiten. Ein Bruchteil der gesichteten Werke erfüllt die Eigenschaften einer düsteren Manifestation. Oftmals wird in Werken

angekündigt, angedeutet oder deutlich gemacht, dass etwas Schreckliches passieren kann (düstere Präfiguration) oder von Beginn an deutlich, dass etwas Schreckliches zu erwarten oder bereits geschehen ist (düstere Konfiguration).



Abbildung 47: *The Darkness* verschlingt das Herz eines besiegten Feindes, um Macht zu generieren.

In *THE DARKNESS* werden Spielende selbst zum Schrecken, denn ein Dämon erwacht im Protagonisten *Jackie Estacado*, als dieser 21 Jahre alt wird. Der Dämon trägt den Namen *The Darkness* und ist ein Fluch der Familie Estacado, der immer am 21. Geburtstag erwacht. Der Dämon will Schrecken in die Welt bringen, ernährt sich von Leid und Schmerz und hat das Ziel, Jackie zu seinem Werkzeug zu machen. Die Vorzeichen hierfür stehen günstig, denn Jackie wurde von der Mafia verraten und strebt nun einen Rachefeldzug an. Da *The Darkness* Jackie wieder zum Leben erweckt, wenn er stirbt, scheint dies durchaus im Bereich des Möglichen. Als dann allerdings Jackies Freundin *Jenny* von der Mafia entführt wird, hat der Dämon beinahe die Kontrolle über Jackie erlangt. Doch der Mafiadon *Paulie* richtet Jenny hin und lässt Jackie dabei zusehen. Daraufhin schießt Jackie sich in den Kopf.

Das Spiel beginnt mit einem schwarzen Bildschirm und den von der Hauptfigur gesprochenen Worten: „I remember the night of my twenty-first birthday. That was the first time I died...“. Aus diesem Grund kann das Gegebene ebenfalls als eine düstere Konfiguration gedeutet werden, da der Charakter seinen eigenen Tod bereits ankündigt. Besonders in Kombination mit dem Titel scheint dies eine nachvollziehbare Perspektive auf das Werk zu offenbaren. Allerdings ist das Ma-

nifestieren des Dämons losgelöst vom Tod des Protagonisten zu beachten. Das Erwachen von The Darkness wird durch verzerrte Wortfetzen bereits zuvor angekündigt, jedoch bleibt vollkommen unklar, was dort passiert und welche Konsequenzen dies haben wird. Als The Darkness erwacht, wird Jackie zu einem Menschen, dem ein Monster aus dem Rücken wächst, die Spielfigur wird zum Schrecken in diesem Spiel, weshalb die düstere Manifestation hier als schlüssige Deutungsart erscheint.



Abbildung 48: Jackie und The Darkness in der Perspektive von Außen.

Bereits zuvor gibt es eine düstere Manifestation, als zum Spielbeginn der Dämon plötzlich Teil der Spielfigur wird und ungezügelter Gewalt ermöglicht sowie einen Eindruck von grenzenloser Macht gewährt.

Nachdem Jackie sich getötet hat, wird sein Bewusstsein jedoch in das Innere von THE DARKNESS gezogen. Während der Dämon versucht Jackie wiederherzustellen, ist Jackie in der Hölle angekommen (Abbildung 49). Diese wird in Form von Schlachtfeldern während des ersten Weltkrieges präsentiert. In dem Szenario ist alles anders, die Gegner sind sehr mächtig und solange unsterblich, bis diesen das Herz (in der deutschen Fassung die Seele) herausgerissen und von The Darkness verschlungen wird. Durch diese Auseinandersetzung Jackies mit dem Dämon in der Hölle bekommen die Taten, die Jackie zuvor begangen hat, eine neue Dimension und der eigentliche Konflikt entsteht in der Figur selbst, die sich fortan gegen die Kontrolle durch den Dämon zur Wehr setzt.



Abbildung 49: Impressionen aus der Hölle in *THE DARKNESS*.

Nur die wenigsten Werke manifestieren den Schrecken unvorbereitet. Jene Werke, die dies tun, schockieren dadurch oftmals nachhaltig. Eine späte Manifestation des Schreckens im Werk, wie im Fall von SAW oder PSYCHO, kann dennoch ähnlich schockierend wirken, wie es im Fall von MARTYRS der Fall ist, gleiches gilt auch dann, wenn die Schrecken sich durch die eigentlich sinnschaffende Manifestation verstärken, sowie es bei NAMELESS oder THE DARKNESS gegeben ist. Dies ist die am seltensten genutzte Form von Schreckensdramaturgie und birgt das Risiko, Rezipierende zu verschrecken oder zu verwirren, da diese sich nicht an gegebene Konventionen hält, sondern einen radikalen Bruch in einem Werk erzeugt. Dennoch offenbart es das größtmögliche Schreckenspotential für ein Werk, das auch nachhaltig im Gedächtnis bleibt.

Fazit

Das in dieser Dissertation behandelte Themenfeld erscheint zu komplex, um an dieser Stelle abschließend dazu Stellung nehmen zu können. Die Bearbeitungszeit umfasst rund vier Jahre. In Literatur, Film und Videospiel erscheinen wöchentlich mehrere Werke, die dem Horrorgenre zugeordnet werden können, womit es unmöglich ist, mehr als einen kursorischen Eindruck dessen vermitteln zu können. Dennoch, es ist gelungen ein Modell zur Analyse von Werken unter dem Ausgangspunkt von Dramaturgie und Präsentationsstruktur herauszubilden, das für jedwede dramaturgisch motivierte und fiktionale Werke verwendet werden kann, unabhängig vom Medium. Bedeutend wirkt zudem, dass Horror als ästhetische Kategorie definiert wird, die einen direkten Einfluss auf die narrativen Strukturen eines Werkes besitzt, was den narrativ-monstrativen Doppelcharakter von Werken belegt und ferner verdeutlicht, dass Erzählung und Formung eines Werkes untrennbar verbunden sind. Die Dualität von Dramaturgie und Präsentationsstruktur wird in der Formung eines Werkes offenbar. In der Folge entstehen neben narrativen und monstrativen Indikatoren für eine Ausgestaltung des Werkes eine Vielzahl von Indikatoren, die weder der einen noch der anderen Kategorie eindeutig zugeordnet werden können. Da diese zwischen den Kategorien flirren, werden diese als *flirrende Indikatoren* bezeichnet.

Aufbauend auf diesem Modell wurde eine Diskussion des Themenkomplexes von Intermedialität und Transmedialität im Spannungsverhältnis zur Komparistik der Künste durchgeführt. Die Erkenntnisse sind somit auf das analytische Modell

ausgelegt, bieten jedoch darüber hinaus Ergebnisse, die die Relevanz einer vergleichenden Dramaturgie der Medien beweisen. Denn sowohl die narrativen, als auch die monstrativen und flirrenden Indikatoren können als medienübergreifend nachvollziehbar gewertet werden, wodurch eine Entgrenzung der Betrachtung einzelner Werke, über ihre eigenen Grenzen hinaus möglich wird.

Ferner ist deutlich erkennbar, welches Potential im Transmedialen für die Schaffung komplexer Kosmen liegt, die über unterschiedliche Sinnesmodalitäten zugänglich sind und in ihrer Gesamtheit die Grenzen eines einzelnen medialen Kanals auflösen. Folglich bieten transmediale Gesamtwerke durch ihre Teilwerke mehr als nur einen medialen Erfahrungshorizont. Mit jedem weiteren Teilwerk (in einem anderen Medium) werden den Rezipierenden neue Erfahrungen angeboten.

Abschließend wird deutlich, dass Werke des Horrors drei dramaturgische Kategorien besitzen können. Diese werden als *düstere Präfiguration*, *düstere Konfiguration* und *düstere Manifestation* benannt. Eine solche Kategorisierung verdeutlicht den formalistischen Charakter, der Horror oftmals vorgeworfen wird. Allerdings ist die Palette für den Einsatz von flirrenden und monstrativen Indikatoren in diesem primär narrative geprägten Ansatz für *horror plotting* sehr facettenreich. Aus diesem Grund ist der vorliegende Ansatz zur Kategorienbildung nicht gleichzusetzen mit dem Formelsystem von Andrew Tudor (1989) oder Noël Carrolls (2004) Definition, dass Horror per se etwas Phantastisches oder Übernatürliches zugrunde liegen müsse. Es ist vielmehr möglich, vergleichbare Elemente in verschiedenen Medien zu identifizieren und diese – auch losgelöst von Subgenres und formalistischen Strukturen – zu betrachten. Insgesamt entsteht in dieser Dissertation somit die Grundlage für eine vergleichende Analyse von Horrormedien, sowohl intramedial, medienspezifisch, intermedial als auch transmedial, was als etwas in dieser Form Neues erscheint.

Alles, was diese Arbeit anbietet, soll vor allem Anstoß für weitere Forschung sein. In dieser Arbeit werden nur wenige Werke klassifiziert, analysiert und zueinander in ein Verhältnis gesetzt. Durch die zeitlich gesetzte Frist der abschließenden Bearbeitung und Niederschrift war es nicht möglich, mehr als diese Grundlagen zu definieren, was in weiteren Arbeiten fortgeführt werden soll. Diese Dissertation soll fernerhin dazu beitragen, die Analyse und Betrachtung von Medien dem

heutigen Werkcharakter anpassen zu können und zugleich dem gerecht zu werden, was in der Vergangenheit geschaffen wurde. Was die Zukunft bringen wird, lässt sich nicht absehen, doch auch in virtuellen Umgebungen ist Horror derzeit oftmals zu finden. *Sony* setzt bei der *PlayStation VR* primär auf Horrorvideospiele, um die Hardware im Markt zu platzieren, denn deren Wirkung – besonders durch die Kurzweile des Schreckens und Erschreckens – liefert schnell einen Eindruck dessen, was in den Medien der Zukunft möglich erscheint. In diesem Kontext wird die Forschung ebenso weitergeführt werden müssen wie in den etablierten Medienformen. Ich hoffe mit dieser Arbeit eine Grundlage dafür geschaffen zu haben.

Literatur- und Medienverzeichnis

- Aarseth, Espen (2012): A narrative theory of games. Hg. v. Center for Computer Games Research. IT University of Copenhagen. Online. Online verfügbar unter <https://www.researchgate.net/publication/254006015>, zuletzt geprüft am 17.10.2016.
- Abbott, H. Porter (2011): The Cambridge introduction to narrative. 2. ed., 7. print. Cambridge u.a: Cambridge Univ. Press (Cambridge introductions to literature).
- Abnett, Dan; Mutti, Andrea; Beredo, Rain; Heisler, Michael; Palumbo, David (2017a): Prometheus. Life and death. First edition. Milwaukee, OR: Dark Horse Books.
- Abnett, Dan; Norman, Justin; Beredo, Rain; Heisler, Michael; Palumbo, David (2017b): Aliens. Life and death. First edition. Milwaukee, OR: Dark Horse Books.
- Abnett, Dan; Thies, Brian Albert; Beredo, Rain; Heisler, Michael; Palumbo, David (2016): Predator. Life and death. First edition. Milwaukee, OR: Dark Horse Books.
- Activision; Mr. Micro (1986): Aliens: The Computer Game. Version Commodore 64; ZX Spectrum; Apple IIe; Amstrad CPC. USA: Activision; Electric Dreams Software.
- Alt, Peter-André (2011): Ästhetik des Bösen. 2. Aufl. München: Beck. Online verfügbar unter <http://www.gbv.de/dms/faz-rez/FD1201012032924654.pdf>.
- Amazon.de (2017a): Suchergebnis auf Amazon.de für: freddy krüger: Spielzeug. Online verfügbar unter https://www.amazon.de/s/ref=nb_sb_ss_i_2_8?__mk_de_DE=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&url=search-alias%3Dtoys&field-keywords=freddy+kr%C3%BCger&lo=toys&sprex=freddy+K%2Cundefined%2C189&crd=1ZBSBZ48SRO8S&rh=n%3A12950651%2Ck%3Afreddy+kr%C3%BCger, zuletzt geprüft am 28.08.2017.
- Amazon.de (2017b): Suchergebnis auf Amazon.de für: jason voorhees - Wackelkopffiguren / Sammelfiguren und Requisiten: Spielzeug. Online. Online verfügbar unter https://www.amazon.de/gp/search/ref=sr_1_4_hso_sc_smartcategory_1?rh=n%3A5228887031%2Ck%3AJason+voorhees&keywords=jason+voorhees&ie=UTF8&qid=1503941217&sr=8-4-acs, zuletzt geprüft am 28.08.2017.
- Amazon.de (2017c): Suchergebnis auf Amazon.de für: jason voorhees - Zubehör / Verkleiden & Kostüme: Spielzeug. Online verfügbar unter https://www.amazon.de/s/ref=sr_il_ti_toys?rh=n%3A12950651%2Cn%3A359462031%2Cn%3A359463031%2Ck%3AJason+voorhees&keywords=jason+voorhees&ie=UTF8&qid=1503941682&lo=toys, zuletzt geprüft am 28.08.2017.
- Amazon.de (2017d): Suchergebnis auf Amazon.de für: michael myers: Spielzeug. Online verfügbar unter https://www.amazon.de/gp/search/ref=a9_sc_1?rh=i%3Atoys%2Ck%3Amichael+myers&keywords=michael+myers&ie=UTF8&qid=1503941996&lo=toys, zuletzt geprüft am 28.08.2017.
- Amsoft; Concept Software; Argus Press Software (1984): Alien. Version Commodore C64, ZX Spectrum, Amstrad CPC. USA: Argus Press Software.
- Anderson, Paul W. S. (1998): Star Force Soldier. Originaltitel: Soldier. Mit Kurt Russell, Jason Scott Lee und Jason Isaacs. Warner Bros. Pictures und Impact Pictures. UK, USA. Kinofassung, 99 Minuten.
- Anderson, Paul W. S. (2004): Alien vs. Predator. Originaltitel: AVP: Alien vs. Predator. Mit Sanaa Lathan, Lance Henriksen und Raoul Bova. 20th Century Fox, Davis Entertainment und Brandywine Productions. USA, UK, Tschechische Republik, Kanada, Deutschland. Blu-ray-Disc, 101 Minuten | 103 Minuten (Extended Cut) | 109 Minuten (Unrated Version).
- Angry Mob Games (2013): AVP: Evolution. Version Android; iPhone; iPod Touch; iPad. USA: Fox Digital Entertainment.
- Antal, Nimród (2010): Predators. Mit Adrien Brody und Fishburne, Laurence, Grace, Topher. Twentieth Century Fox Film, Troublemaker Studios und Davis Entertainment. USA. DVD, 107 Minuten.
- Aquin, Thomas von (2014): Vom Übel. In: Christian Schäfer (Hg.): Was ist das Böse? Philosophische Texte von der Antike bis zur Gegenwart. Stuttgart: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek, 19260), S. 115–125.
- Archer, Wesley (1994): Itchy & Scratchy Land. The Simpsons Episode 4 Staffel 6. 20th Century Fox Home Entertainment. USA, ca. 20 Minuten.
- Arcudi, John (2007): Aliens - The Alien. Unter Mitarbeit von Tony Akins (Pencils), Paul Guinan (Layout), Paul Guinan (Inks), Rachelle Menashe (Farben), Willie Schubert (Lettering) und Den Beauvis (Cover). In: Mike Richardson (Hg.): Aliens omnibus Volume 1. Outbreak, Nightmare Asylum, Female War, Theory of

Plotting Horror.

Alien Propagation, The Alien. Unter Mitarbeit von Mark Verheiden und John Arcudi. Milwaukie, OR: Dark Horse Books, S. 367–384.

Arendt, Hannah (2014): Über das Böse. In: Christian Schäfer (Hg.): Was ist das Böse? Philosophische Texte von der Antike bis zur Gegenwart. Stuttgart: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek, 19260), S. 285–299.

Argonaut Games (2000): Alien: Resurrection. Version PlayStation. USA: Fox Interactive.

ASK Kodansha (1993): Alien vs Predator: The Last of His Clan. Alternativer Titel (Japan): Alien vs. Predator. Version Game Boy. USA: Activision.

Augustinus (2014): Die Natur des Guten. In: Christian Schäfer (Hg.): Was ist das Böse? Philosophische Texte von der Antike bis zur Gegenwart. Stuttgart: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek, 19260), S. 68–79.

Author's Craft (2011): Narrative Elements - Foreshadowing. Hg. v. UDL Editions. Online. Online verfügbar unter http://udleditions.cast.org/craft_elm_foreshadowing.html, zuletzt aktualisiert am 13.09.2011, zuletzt geprüft am 26.11.2016.

Avalon Hill (1982): The Alien. Dieses Spiel orientiert sich am Film Alien, ist jedoch kein Lizenztitel. Version Apple II. USA: Avalon Hill.

Aylett, Ruth (1999): Narrative in virtual environments-towards emergent narrative. Working notes of the Narrative Intelligence Symposium, 1999. Online verfügbar unter <http://www.macs.hw.ac.uk/~ruth/Papers/narrative/AAAISymp99Narrative>, zuletzt geprüft am 17.10.2016.

Baberowski, Jörg (2008): Gewalt verstehen. In: *Zeithistorische Forschungen/ Studies in Contemporary History* 2008 (5). Online verfügbar unter <http://www.zeithistorische-forschungen.de/1-2008/id=4400>, zuletzt geprüft am 09.12.2017.

Badley, Linda (1995): Film, horror, and the body fantastic. Westport, Conn: Greenwood Press (Contributions to the study of popular culture, 48).

Bal, Mieke (2009): Narratology. Introduction to the theory of narrative. 3rd ed. Toronto: University of Toronto Press. Online verfügbar unter <http://site.ebrary.com/lib/academiccompletetitles/home.action>.

Barthes, Roland (1972): Critical essays. Unter Mitarbeit von Richard Howard. Evanston Ill.: Northwestern Univ. Press.

Bartlett, W. B.; Idriceanu, Flavia (2005): Legends of blood. The vampire in history and myth. Stroud: Sutton.

Bell, James Scott (2004): Write Great Fiction - Plot & Structure. 5th ed. s.l.: F+W Media (Write great fiction). Online verfügbar unter <http://gbv.eblib.com/patron/FullRecord.aspx?p=406399>.

Berger, John (2008): Ways of seeing. Based on the BBC television series directed by Michael Dibb. Unter Mitarbeit von Michael Dibb. Reissued as part of the Penguin Design Series. London, London: British Broadcasting Corporation; Penguin books (Penguin on design).

Berger, John; Mohr, Jean (1995): Another way of telling. 1. Vintage International. New York: Vintage Books. Online verfügbar unter <https://www.loc.gov/catdir/enhancements/fy1702/95130869-b.html>.

Beugnet, Martine (2013): The Wounded Screen. In: Tanya Horeck und Tina Kendall (Hg.): The new extremism in cinema. From France to Europe. First Paperback. Edinburgh: Edinburgh University Press, S. 29–42.

Biedermann, Claudio; Stiegler, Christian (2008): Horror und Ästhetik. Eine interdisziplinäre Spurensuche. Konstanz: UVK-Verl.-Ges. Online verfügbar unter http://deposit.d-nb.de/cgi-bin/dokserv?id=3045683&prov=M&dok_var=1&dok_ext=htm.

Bischoff, David (2016): Aliens - Genocide. In: Titan Books (Hg.): The Complete Aliens Omnibus 2. Genocide, Alien Harvest, Bd. 2. Unter Mitarbeit von David Bischoff und Robert Sheckley. 5 Bände. London: Titan Books (The Complete Aliens Omnibus, 2), S. 7–291.

Bit Studios (1993): Alien 3. Version Game Boy. USA: LJN.

Black, Shane (2018): The Predator. Mit Jacob Tremblay, Yvonne Strahovski und Olivia Munn. 20th Century Fox und Davis Entertainment. USA. In Produktion befindlich.

Bloober Team SA (2016): Layers of Fear. + Inheritance (Add-on). Version Xbox One. Polen: Aspyr Media. Online verfügbar unter <http://www.layersoffear.com/>, zuletzt geprüft am 20.11.2016.

Bohrer, Karl Heinz (1983a): Die Ästhetik des Schreckens. Die pessimistische Romantik und Ernst Jüngers Frühwerk. Frankfurt/M. (Ullstein-Buch Ullstein-Materialien, 35172).

Plotting Horror.

- Bohrer, Karl Heinz (Hg.) (1983b): Mythos und Moderne. Begriff und Bild einer Rekonstruktion. Erstausg., 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Edition Suhrkamp, 1144 = N.F., 144).
- Bohrer, Karl Heinz (1998): Die Grenzen des Ästhetischen. München, Wien: Hanser (Edition Akzente). Online verfügbar unter <http://www.gbv.de/dms/faz-rez/F19981006BOHRER-100.pdf>.
- Booth, Wayne C. (1961): The Rhetoric of Fiction. 8. Aufl. Chicago, London: The University of Chicago Press.
- Brown, Charles Brockden (2010): Wieland, or, The transformation. An American tale. Dover ed. Mineola, N.Y.: Dover Publications.
- Brütsch, Matthias (2013): Ist Erzählen graduierbar? Zur Problematik transmedialer Narrativitätsvergleiche. In: *DIEGESIS* 2013 (1), S. 54–74. Online verfügbar unter <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/download/123/147>, zuletzt geprüft am 07.05.2017.
- Buñuel, Luis; Dalí, Salvador (Autor) (1929): Der andalusische Hund. Originaltitel: Un Chien Andalou. Mit Pierre Batcheff, Simone Mareuil und Luis Buñuel. Frankreich. <https://www.youtube.com/watch?v=BIKYF07Y4kA>, 16 Minuten.
- Burke, Edmund (2015): A philosophical enquiry into the origin of our ideas of the sublime and beautiful. New edition. Oxford, New York: Oxford University Press (Oxford world's classics).
- Bustillo, Alexandre; Maury, Julien (2007): Inside. Originaltitel: À l'intérieur. Beschlagnahmte. Mit Alysson Paradis, Béatrice Dalle, Jean-Baptiste Tabourin und Claude Lulé. La Fabrique de Films, BR Films, Canal+. Frankreich. DVD, 82 Minuten (ungekürzt) | 75 Minuten (gekürzt).
- Cameron, James (1986): Aliens - Die Rückkehr. Originaltitel: Aliens. Mit Sigourney Weaver, Michael Biehn und Carrie Henn. 20th Century Fox und Brandywine Productions. USA. Blu-ray-Disc, 137 Minuten | 154 Minuten (Director's Cut).
- Campbell, Joseph (2008): The hero with a thousand faces. 3. ed. Novato, Calif.: New World Library (Bollingen series, 17).
- Canterbury, Anselm von (2014): Über die jungfreuliche Empfängnis und die Erbsünde. In: Christian Schäfer (Hg.): Was ist das Böse? Philosophische Texte von der Antike bis zur Gegenwart. Stuttgart: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek, 19260), S. 107–109.
- Capcom (1994): Alien vs Predator. Version Arcade. Japan: Capcom.
- Captainohar (2008): Resident evil 1 all endings (Video). Bezieht sich auf die ungekürzte japanische Fassung von Resident Evil 1. Hg. v. Captainohar auf Youtube. Youtube.com. Online verfügbar unter https://www.youtube.com/watch?v=x711B_0pLjM, zuletzt geprüft am 24.10.2016.
- Carpenter, John (1978): Halloween - Die Nacht des Grauens. Originaltitel: Halloween. Mit Jamie Lee Curtis und Donald Pleasence. Compass International Pictures & Falcon International Productions. USA. DVD 16 Jahre (Kino), 18 Jahre (Extended), 1h 31min (Kino) 1h 41min (Extended).
- Carroll, Noel (2004): The philosophy of horror, or, Paradoxes of the heart. Place of publication not identified: Taylor & Francis. Online verfügbar unter <http://proquest.tech.safaribooksonline.de/9780415902168>.
- Chapelle, Joe (1995): Halloween 6 - Der Fluch des Michel Myers. Originaltitel: Halloween: The Curse of Michael Myers. Mit Donald Pleasence, Paul Rudd und Marianne Hagan. Miramax, Dimension Films und Mustapha Akkad. USA. DVD ungeprüft (Liste A), 1h 24 min.
- Chatman, Seymour (1993): Coming to terms. The rhetoric of narrative in fiction and film. 2nd print. Ithaca, NY: Cornell Univ. Press.
- Chatman, Seymour Benjamin (1980): Story and discourse. Narrative structure in fiction and film. [Repr.]. Ithaca NY u.a.: Cornell Univ. Press (Cornell paperbacks).
- Claremont, Chris (2007): Deadliest of the Species. Unter Mitarbeit von Jackson Guice (Pencils), Eduardo Barreto (Pencils), Gregory Wright (Farben), Sean Tierney (Farben), Jimmy Johns (Farben), Hollingsworth (Farben) Matthew et al. In: Mike Richardson (Hg.): Aliens vs. Predator. Omnibus - Volume 2, Bd. 2. 2 Bände. Milwaukie, Or., London: Dark Horse; Diamond (Alien vs. Predator Omnibus, 2), S. 5–304.
- Clover, Carol J. (1996): Men, women, and chain saws. Gender in the modern horror film. Nachdruck. London: BFI Pub.
- Collider.com (2016): the-town-that-dreaded-sundown-poster.jpeg. Hg. v. Collider.com. Online verfügbar unter <http://cdn.collider.com/wp-content/uploads/the-town-that-dreaded-sundown-poster.jpeg>, zuletzt aktualisiert am 27.10.2016, zuletzt geprüft am 08.08.2017.

Plotting Horror.

- Coulthard, Lisa (2013): Interrogating the Obscene. Extremism and Michael Haneke. In: Tanya Horeck und Tina Kendall (Hg.): The new extremism in cinema. From France to Europe. First Paperback. Edinburgh: Edinburgh University Press, S. 180–191.
- Crawford, Chris (2003): Interactive Storytelling. In: Mark J. P. Wolf und Bernard Perron (Hg.): The video game theory reader, Bd. 1. Transf. to digit. pr. New York, NY: Routledge, S. 259–273.
- Crichton, Michael (1993): Jurassic park. 35. printing. New York: Ballantine (Ballantine books Fiction).
- Crichton, Michael (1997): Vergessene Welt: Jurassic-Park. Roman ; [die Vorlage zum Film von Steven Spielberg]. Vollst. Taschenbuchausg. München: Droemer Knaur (Knaur, 60684).
- Cryo Interactive (1995): Aliens: A Comic Book Adventure. Version PC. USA: Mindscape.
- Cunningham, Sean S. (1980): Freitag, der 13. Originaltitel: Friday the 13th. Mit Betsy Palmer, Adrienne King und Jeannie Taylor. Paramount Pictures und Warner Bros. USA. DVD, 95 Minuten.
- Demme, Jonathan (1991): Das Schweigen der Lämmer. Originaltitel: The Silence of the Lambs. Mit Jodie Foster, Anthony Hopkins und Lawrence A. Bonney. Strong Heart/Demme Productions, Orion Pictures. USA, 118 Minuten.
- Die Pixelspieler (2016): Die Evolution der ALIEN Videospiele. Alle Alien Spiele von 1982-2016. Weitere Beteiligte: Die Pixelspieler. Die Pixelspieler (Regie). Online: YouTube. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=tx8TJ-KWpos>, zuletzt geprüft am 17.11.2017.
- Dinger, Hugo (1904): Dramaturgie als Wissenschaft. Erster Band Die Dramaturgie als Theoretische Wissenschaft. 2 Bände. Leipzig: Veit & Comp.
- Dionysius Areopagita (2014): Über die göttlichen Namen. In: Christian Schäfer (Hg.): Was ist das Böse? Philosophische Texte von der Antike bis zur Gegenwart. Stuttgart: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek, 19260), S. 84–102.
- Donna R (2016): The Town Taht Dreaded Sundown 1976. Youtube.com. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=xHFJ3XQqB0g>, zuletzt aktualisiert am 08.08.2017.
- Dreßler, Thomas (1996): Dramaturgie der Menschheit - Lessing. Stuttgart: Metzler.
- Duden.de (2016): Prä-fi-gu-ra-ti-on | Rechtschreibung, Bedeutung, Definition, Herkunft. Hg. v. Bibliographisches Institut GmbH. Berlin. Online verfügbar unter <http://www.duden.de/rechtschreibung/Praefiguration>, zuletzt aktualisiert am 26.11.2016, zuletzt geprüft am 26.11.2016.
- Duden.de (2017a): bö-se | Rechtschreibung, Bedeutung, Definition, Synonyme, Herkunft. Unter Mitarbeit von Bibliographisches Institut GmbH. Berlin. Online verfügbar unter <http://www.duden.de/rechtschreibung/boese>, zuletzt aktualisiert am 01.09.2017, zuletzt geprüft am 01.09.2017.
- Duden.de (2017b): Sün-de | Rechtschreibung, Bedeutung, Definition, Synonyme, Herkunft. Hg. v. Bibliographisches Institut GmbH. Berlin. Online verfügbar unter <http://www.duden.de/rechtschreibung/Suende>, zuletzt aktualisiert am 01.09.2017, zuletzt geprüft am 01.09.2017.
- Durst, Uwe (2010): Theorie der phantastischen Literatur. Teilw. zugl.: Stuttgart, Univ., Diss., 2005. Aktualisierte, korrigierte und erw. Neuausg., 2. Aufl. Berlin u.a.: Lit-Verl. (Literatur, 9).
- EA Los Angeles (2004): Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde. Version Windows. USA: Electronic Arts.
- Edgington, Ian; Sanchez, Alex (2015): The Evil Within. Der offizielle Comic zum Game. Stuttgart: Panini.
- Edington, Ian (2007a): Eternal. Unter Mitarbeit von Alex Maleev (Art), Perry McNamee (Farben), Dark Horse Digital (Farben), Clem Robins (Lettering) und Glenn Fabry (Cover). In: Mike Richardson (Hg.): Aliens vs. Predator. Omnibus - Volume 1, Bd. 1. 2 Bände. Milwaukie, Or., Enfield: Dark Horse; Publishers Group UK (Alien vs. Predator Omnibus, 1), S. 345–426.
- Edington, Ian (2007b): Pursuit. Unter Mitarbeit von Mel Rubi (Pencils), Rob Hunter (Inks), Dave Stewart (Farben), Sean Konot (Lettering), Daniel Torres (Cover) und Dave Stewart (Cover). In: Mike Richardson (Hg.): Aliens vs. Predator. Omnibus - Volume 2, Bd. 2. 2 Bände. Milwaukie, Or., London: Dark Horse; Diamond (Alien vs. Predator Omnibus, 2), S. 341–351.
- Edington, Ian (2007c): The Web. Unter Mitarbeit von Derek Thompson (Art), Brian O'Connell (Art) und Clem Robins (Lettering). In: Mike Richardson (Hg.): Aliens vs. Predator. Omnibus - Volume 1, Bd. 1. 2

Plotting Horror.

Bände. Milwaukie, Or., Enfield: Dark Horse; Publishers Group UK (Alien vs. Predator Omnibus, 1), S. 435–456.

Eick, Dennis (2014): Digitales Erzählen. Die Dramaturgie der Neuen Medien. Unter Mitarbeit von Frank Baloch. Konstanz: UVK-Verl.-Ges (Praxis Film, 81). Online verfügbar unter <http://www.digitaleserzaehlen.de>.

Elbert, Thomas; Schauer, Maggie (2002): Burnt into memory. In: *Nature* 419 (6910), S. 883. DOI: 10.1038/419883a.

Electronic Arts Redwood Shores Studio (2008): Dead Space. Version Xbox 360. USA: Electronic Arts.

Ellis, Warren; Johnston, Antony; Remender, Rick; EA Redwood Shores (2008): Dead Space. Version Xbox 360, PlayStation 3, Windows. USA: Electronic Arts.

Falchuk, Brad; Murphy, Ryan (ab 2011): American Horror Story (American Horror Story). 20th Century Fox, ab 2011.

Faulstich, Werner (2002): Einführung in die Medienwissenschaft. Probleme - Methoden - Domänen. München: Fink (UTB, 2407).

Field, Syd (2005): Screenplay. The foundations of screenwriting ; [a step-by-step guide from concept to finished script]. Rev. ed., newly rev. and updated. New York NY: Delta Trade Paperbacks (A Delta book).

Fincher, David (1992): Alien 3. Mit Sigourney Weaver, Charles S. Dutton und Charles Dance. 20th Century Fox und Brandywine Productions. USA. Blu-ray-Disc, 114 Minuten | 145 Minuten (Special Assembly Cut).

Fitzek, Sebastian (2010): Das Kind. Psychothriller. Vollst. Taschenbuchausg. München: Knaur (Knaur, 63793).

Foster, Alan Dean (2014): Alien. Wiederveröffentlichung von 1979. New York: Titan Books (Aliens, v.1). Online verfügbar unter <http://gbv.ebibliothek.com/patron/FullRecord.aspx?p=1764572>.

Foster, Alan Dean (2017): Alien: Covenant. The Official Prequel to the Blockbuster Film. La Vergne: Titan Books.

Fouqué, Friedrich de LaMotte (1999): Undine. Erzählung ; Berlin 1811. Unter Mitarbeit von Joseph Kiermeier-Debre. Orig.-Ausg. München: Dt. Taschenbuch-Verl. (dtv Bibliothek der Erstausgaben, 2650).

Fox Next VR Studio; MPC VR (2017): Alien Covenant In Utero. Version Steam (PC). USA: 2017 Twentieth Century Fox Film Corporation.

Fox Video Games (1982): Alien. Version Atari 2600. USA: Fox Video Games.

Frankenheimer, John (1998): Ronin. Mit Robert De Niro, Jean Reno und Natascha McElhone. FGM Entertainment und United Artists. UK, Frankreich, USA, 122 Minuten.

Franz, Michael (1996): Sagen und Zeigen. Semiotische Grundfragen der Bildkommunikation. Akten zweier Internationaler Symposien, Wien 1991 und 1993, Teil II. Herausgegeben von: Jeff Bernard, Gloria Withalm und Karl H. Müller. In: *Semiotische Berichte* 20 (Heft 3 und 4), S. 159–174.

Franz, Michael (1999): Von Gorgias bis Lukrez. Antike Ästhetik und Poetik als vergleichende Zeichentheorie. Berlin: De Gruyter (LiteraturForschung). Online verfügbar unter http://www.degruyter.com/search?f_0=isbnissn&q_0=9783050074993&searchTitles=true.

Franz, Michael (2005): Daidalische Diskurse. Antike-Rezeption im Zeitalter der High Techne. Berlin: De Gruyter (LiteraturForschung). Online verfügbar unter http://www.degruyter.com/search?f_0=isbnissn&q_0=9783050084671&searchTitles=true.

Franz, Michael (2006): Wert, ästhetischer/Ästhetische Wertung. In: Achim Trebeß (Hg.): Metzler Lexikon Ästhetik. Kunst, Medien, Design und Alltag. s.l.: J.B. Metzler'sche Verlagsbuchhandlung und Carl Ernst Poeschel Verlag GmbH, S. 427–429.

Franz, Michael; Kalisch, Eleonore (2017): Ludwigsburger Notate zur Mediendramaturgie. Typoskript. Berlin und Ludwigsburg.

Frayling, Christopher (1996): Alpträume. Die Ursprünge des Horrors. Köln: vgs.

Freeland, Cynthia A. (2000): The naked and the undead. Evil and the appeal of horror. Boulder, Colo.: Westview Press (Thinking through cinema).

Freud, Sigmund (2013): Das Ich und das Es. Unter Mitarbeit von Lothar Bayer. Stuttgart: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek, 18954).

Plotting Horror.

- Friedkin, William (1973): *Der Exorzist*. Originaltitel: *The Exorcist*. Director's Cut. Mit Ellen Burstyn, Max von Sydow und Linda Blair. Warner Bros. USA. DVD, 122 Minuten | 132 Minuten (Director's Cut).
- Fuhrmann, Manfred (1968): Die Funktion grausiger und ekelhafter Motive in der lateinischen Dichtung. In: Hans Robert Jauf (Hg.): *Die nicht mehr schönen Künste. Grenzphänomene des Ästhetischen*. München: Fink (Poetik und Hermeneutik, 3), S. 23–66.
- Gameloft (2007): *AVPR: Combat Evolved*. Version PC, Onlinespiel. Frankreich: Gameloft.
- Gaudreault, André (2009): *From Plato to Lumière. Narration and monstration in literature and cinema*. Unter Mitarbeit von Übersetzung aus dem Französischen von Timothy Barnard. Toronto Ont.: University of Toronto Press. Online verfügbar unter <http://site.ebrary.com/lib/alltitles/docDetail.action?docID=10382054>.
- Gearbox software (2013): *Aliens: Colonial Marines*. Version PC; PlayStation 3; Xbox 360; Japan: Sega.
- Genette, Gérard (1996): *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*. Dt. Erstausg., [2. Aufl.]. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Edition Suhrkamp Aesthetica, 1683 = N.F., Bd. 683).
- Genette, Gérard (2010): *Die Erzählung*. 3., durchges. und korr. Aufl. Paderborn: Fink (UTB Literatur- und Sprachwissenschaft, 8083). Online verfügbar unter <http://www.utb-studi-e-book.de/9783838580838>.
- Gibbons, Dave (1993, 2015): *Aliens. Salvation*. Unter Mitarbeit von Mike Mignola (Pencils), Kevin Nowlan (Inks), Matthew Hollingsworth (Farben), Clem Robins (Lettering), Mike Mignola (Cover) und Stewart (Cover). 2. Aufl. Milwaukie, OR: Dark Horse Books.
- Gibson, Mel (1995): *Braveheart*. Mit Mel Gibson, Sophie Marceau und Patrick McGoohan. Icon Entertainment. USA, 178 Minuten | 225 Minuten (Assembly Cut).
- Giger, H. R. (2001): *HR Giger ARh+*. Köln: Taschen.
- Giger, H. R.; Christen, Käthi; Theimer, Adrienne; Höricht Frame, Clara (1997): *HR Giger's retrospective, 1964-1984*. 1st Engl. language ed. Beverly Hills, CA, Emeryville, Calif.: Morpheus International; North American distribution by Publishers Group West.
- Giovagnoli, Max (2011): *Transmedia Storytelling. Imagery, Shapes and Techniques*. Lulu Press.
- Golden, Christopher (2014): *Alien. River of Pain*. 3 Bände. New York: Titan Books (Alien - Original Novel, 3).
- Golzius, Hendrik; Wikipedia (2017): *The Dragon Devouring the Companions of Cadmus*. 1588. LACMA M.81.158.jpg - Wikimedia Commons. Hg. v. Wikipedia und LACMA Commons. Niederlande. Online verfügbar unter https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Dragon_Devouring_the_Companions_of_Cadmus_LACMA_M.81.158.jpg, zuletzt aktualisiert am 25.08.2017, zuletzt geprüft am 02.09.2017.
- Gomez-Rejon, Alfonso (2014): *Warte, bis es dunkel wird*. Originaltitel: *The Town That Dreaded Sundown*. Mit Addison Timlin, Veronica Cartwright und Anthony Anderson. Blumhouse Productions und Metro-Goldwyn-Mayer (MGM). USA. 3D-Blu-ray, 86 Minuten.
- Goodwin, Archie; Simonson, Walter (Hg.) (2014): *Alien - der Comic*. Unter Mitarbeit von Franz He (Übersetzung). Ludwigsburg: Amigo Grafik (Cross Cult).
- Gottsched, Johann Christoph (2010): Versuch einer Critischen Dichtkunst vor die Deutschen. In: Ulrich Staehle (Hg.): *Theorie des Dramas*. [Nachdr.]. Stuttgart: Reclam (Universal-Bibliothek Texte und Materialien für den Unterricht für Schülerinnen und Schüler, 9503), S. 16–19.
- Goya, Francisco (1810-1820): *Los Desastres de la Guerra*. Digitale Wiederveröffentlichung. Rechte ungeklärt. Seitenzahlen beziehen sich auf die Seitenfolge in der Datei. Hg. v. Gesellschaft der Arno-Schmidt-Leser (GASL). Madrid. Online verfügbar unter http://www.gasl.org/refbib/Goya_Guerra.pdf, zuletzt geprüft am 02.09.2017.
- Greimas, Algirdas Julien (1971): *Strukturelle Semantik. Methodologische Untersuchungen*. Unter Mitarbeit von Jens Ihwe (Übersetzung). Braunschweig: Vieweg (Wissenschaftstheorie, Wissenschaft und Philosophie, 4).
- Grønstad, Asbjørn (2012): *Screening the unwatchable. Spaces of negation in post-millennial art cinema*. New York NY: Palgrave Macmillan.
- Grønstad, Asbjørn (2013): *On the Unwatchable*. In: Tanya Horeck und Tina Kendall (Hg.): *The new extremism in cinema. From France to Europe*. First Paperback. Edinburgh: Edinburgh University Press, S. 192–207.

Plotting Horror.

- Gunning, Tom (2006): The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. In: Wanda Strauven (Hg.): The cinema of attractions reloaded. Amsterdam: Amsterdam University Press (Film culture in transition), S. 381–388.
- Hall, Mark Edward; Cosgrove, Brian (1988-1993): Count Duckula. The Complete Collection. Fremantle Home Entertainment. DVD, 1478 minutes.
- Haneke, Michael (1997): Funny Games. Mit Susanne Lothar, Ulrich Mühe und Arno Frisch. Artificial Eye. Österreich. DVD, 104 minutes.
- Hardstaff, Johnny (2012): The Peter Weyland Files: 'Prometheus' Transmission. Mit Idris Elba, Michael Fassbender und Logan Marshall-Green. Scott Free Productions. USA. Blu-ray-Disc, Bonusmaterial, 7 Minuten.
- Hartwig, Helmut (1986): Die Grausamkeit der Bilder. Horror und Faszination in alten und neuen Medien. Weinheim: Quadriga-Verl. (Aspekte des Menschen).
- Hawkins, Paula (2016): The girl on the train. London: Black Swan.
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (2014): Vorlesungen über die Philosophie der Geschichte. In: Christian Schäfer (Hg.): Was ist das Böse? Philosophische Texte von der Antike bis zur Gegenwart. Stuttgart: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek, 19260), S. 222–235.
- Heidegger, Martin (2012): Der Ursprung des Kunstwerkes. Stuttgart: Reclam (Universal-Bibliothek, 8446).
- Heuer, Thomas (2011a): An der Grenze zur Gewalt. Der Home-Invasion-Film KIDNAPPED zwischen Immersion und Invasion. In: Institut für Immersive Medien (Hg.): Immersion: Abgrenzung, Annäherung, Erkundung. Marburg: Schüren (Jahrbuch immersiver Medien, 2011), S. 106–110.
- Heuer, Thomas (2011b): Horror: Entwicklungen und wissenschaftliche Ansätze. In: *Mellowdramatix. Blog-Magazin für Horror + Fantasy* Online, fortlaufend ohne Nummerierung (Halloween Spezial 2011). Online verfügbar unter http://www.mellowdramatix.de/texte/Horror_Entwicklungen_und_wissenschaftliche_Ans%C3%83%C2%A4tze_T.Heuer.pdf, zuletzt geprüft am 12.10.2016.
- Heuer, Thomas (2013): Folter als Element der Horror-Dramaturgie. Das Foltermotiv als Evolution des modernen Horrorfilms. Berlin: Unveröffentlicht.
- Heuer, Thomas (2016a): Interaktives Erzählen in offenen Spielwelten. In: Institut für Immersive Medien (Hg.): Jahrbuch immersiver Medien. [Marburg]: Schüren (Jahrbuch immersiver Medien, 2016), 58-70.
- Heuer, Thomas (2016b): Transmediale Dramaturgie des Schreckens. Mediaevolution (Tagung). Institut für immersive Medien der Fachhochschule Kiel (Mediaevolution). Kiel, 10.11.2016. Online verfügbar unter <http://www.immersive-medien.de/?p=148> (Abstract), zuletzt geprüft am 12.10.2016.
- Heuer, Thomas (2017a): „Alien - Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt“ ist bis heute ein intensiver Sci-Fi-Horror der Spitzenklasse. Hg. v. Mellowdramatix | Phantastik, Horror & Science-Fiction. Kiel. Online verfügbar unter <http://mellowdramatix.de/index.php/rubrik-sehen/kategorien/film/item/945-alien-ist-bis-heute-ein-intensiver-sci-fi-horror-der-spitzenklasse>, zuletzt geprüft am 20.11.2017.
- Heuer, Thomas (2017b): Alien, wie alles begann: „Prometheus – Dunkle Zeichen“. Hg. v. Mellowdramatix | Phantastik, Horror & Science-Fiction. Online. Online verfügbar unter <http://mellowdramatix.de/index.php/matix-blog/film/science-fiction-film/item/951-alien-wie-alles-begann-prometheus-dunkle-zeichen>, zuletzt geprüft am 19.05.2017.
- Heuer, Thomas (2017c): „Alien: Die Wiedergeburt“ ist metaphilosophisches Unterhaltungskino. Hg. v. Mellowdramatix | Phantastik, Horror & Science-Fiction. Kiel. Online verfügbar unter <http://mellowdramatix.de/index.php/rubrik-sehen/kategorien/film/item/950-alien-die-wiedergeburt-ist-metaphilosophisches-unterhaltungskino>, zuletzt geprüft am 20.11.2017.
- Heuer, Thomas (2017d): „Alien3“ – Rückbesinnung und Weiterentwicklung zugleich. Hg. v. Mellowdramatix | Phantastik, Horror & Science-Fiction. Kiel. Online verfügbar unter <http://mellowdramatix.de/index.php/rubrik-sehen/kategorien/film/item/949-alien3-rueckbesinnung-und-weiterentwicklung-zugleich>, zuletzt geprüft am 20.11.2017.
- Heuer, Thomas (2017e): „Aliens - Die Rückkehr“ ist ein Weltraumhorrortrip, der niemals alt wird. Hg. v. Mellowdramatix | Phantastik, Horror & Science-Fiction. Kiel. Online verfügbar unter <http://mellowdramatix.de/index.php/rubrik-sehen/kategorien/film/item/946-aliens-ist-ein-weltraumhorrortrip-der-niemals-alt-wird>, zuletzt geprüft am 20.11.2017.
- Heuer, Thomas (2017f): „Aliens vs. Predators 2“, ein weiterer stumpfer Slasher? Hg. v. Mellowdramatix | Phantastik, Horror & Science-Fiction. Kiel. Online verfügbar unter

Plotting Horror.

<http://mellowdramatix.de/index.php/rubrik-sehen/kategorien/film/item/1193-aliens-vs-predators-2-ein-weiterer-stumpfer-slasher>, zuletzt geprüft am 20.11.2017.

Heuer, Thomas (2017g): „Fear of the Dark“ von Iron Maiden wiederveröffentlicht. Hg. v. Mellowdramatix | Phantastik, Horror & Science-Fiction. Kiel. Online verfügbar unter <http://mellowdramatix.de/index.php/rubrik-hoeren/kategorien/musik/item/1021-fear-of-the-dark-von-iron-maiden-wiederveroeffentlicht>, zuletzt geprüft am 03.09.2017.

Heuer, Thomas (2017h): „Ghost in the Shell“. Körper, Seele, Technik. Hg. v. Mellowdramatix | Phantastik, Horror & Science-Fiction. Online. Online verfügbar unter <http://mellowdramatix.de/index.php/matix-blog/film/science-fiction-film/item/918-ghost-in-the-shell-koerper-seele-technik>, zuletzt aktualisiert am 06.05.2017, zuletzt geprüft am 06.05.2017.

Heuer, Thomas (2017i): Spezial: Retrospektive Alien. Hg. v. Mellowdramatix | Phantastik, Horror & Science-Fiction. Online. Online verfügbar unter <http://mellowdramatix.de/index.php/matix-blog/film/item/952-spezial-retrospektive-alien>, zuletzt geprüft am 19.05.2017.

Heuer, Thomas (2017j): Spezial: Retrospektive Alien. Hg. v. Mellowdramatix | Phantastik, Horror & Science-Fiction. Kiel. Online verfügbar unter <http://mellowdramatix.de/index.php/mehr/mehr-inhalt/speziale/item/952-spezial-retrospektive-alien>, zuletzt geprüft am 20.11.2017.

Heuer, Thomas (2017k): Verlust, Einsamkeit und Schmerz: „Audition“ von Takashi Miike. Hg. v. Mellowdramatix | Phantastik, Horror & Science-Fiction. Kiel. Online verfügbar unter <http://mellowdramatix.de/index.php/rubrik-sehen/kategorien/film/item/1098-verlust-einsamkeit-und-schmerz-audition-von-takashi-miike>, zuletzt geprüft am 30.11.2017.

Heuer, Thomas (2017l): Von Schöpfern und Opfern: „Alien: Covenant“. Hg. v. Mellowdramatix | Phantastik, Horror & Science-Fiction. Online. Online verfügbar unter <http://mellowdramatix.de/index.php/matix-blog/film/science-fiction-film/item/953-von-schoepfern-und-opfern-alien-covenant>, zuletzt geprüft am 19.05.2017.

Heuer, Thomas (2017m): Von Schöpfern und Opfern: „Alien: Covenant“. Hg. v. Mellowdramatix | Phantastik, Horror & Science-Fiction. Kiel. Online verfügbar unter <http://mellowdramatix.de/index.php/rubrik-sehen/kategorien/film/item/953-von-schoepfern-und-opfern-alien-covenant>, zuletzt geprüft am 20.11.2017.

Heuer, Thomas (2017n): Wie sieht ein einfacher Slasher mit Aliens aus? „AVP: Alien vs. Predator“. Hg. v. Mellowdramatix | Phantastik, Horror & Science-Fiction. Kiel. Online verfügbar unter <http://mellowdramatix.de/index.php/rubrik-sehen/kategorien/film/item/1023-wie-sieht-ein-einfacher-slasher-mit-aliens-aus-avp-alien-vs-predator>, zuletzt geprüft am 20.11.2017.

Heuer, Thomas (2017o): Willkommen zum Tötungsspiel: „31“ von Rob Zombie. Hg. v. Mellowdramatix | Phantastik, Horror & Science-Fiction. Kiel. Online verfügbar unter <http://mellowdramatix.de/index.php/rubrik-sehen/kategorien/film/item/919-willkommen-zum-toetungsspiel-31-von-rob-zombie>, zuletzt geprüft am 02.12.2017.

Heuer, Thomas; Retiet, Florian (2016): LINKSTREAM Halloween Horror Special Pt. 2 - Silent Hill und Project Zero. Livesendung vom 31.10.2016. Hg. v. Immersives Labor. Institut für immersive Medien der Fachhochschule Kiel. Online. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=2poAoOfb3l8>, zuletzt geprüft am 26.11.2016.

Heussner, Tobias; Finley, Toiya Kristen; Hepler, Jennifer Brandes; Lemay, Ann (2015): The game narrative toolbox. New York: Focal Press (Focal Press Game Design Workshops).

Hickin, Daniel (2013): Censorship, Reception and the Films of Gaspar Noé. The Emergence of the New Extremism in Britain. In: Tanya Horeck und Tina Kendall (Hg.): The new extremism in cinema. From France to Europe. First Paperback. Edinburgh: Edinburgh University Press, S. 117–129.

Hirdina, Karin (2006): Ästhetik/Ästhetisch. In: Achim Trebeß (Hg.): Metzler Lexikon Ästhetik. Kunst, Medien, Design und Alltag. s.l.: J.B. Metzler'sche Verlagsbuchhandlung und Carl Ernst Poeschel Verlag GmbH, S. 29–34.

HistorieTube (2011): L'arrivée d'un train à La Ciotat (1895) - frères Lumière - YouTube. Online. Online verfügbar unter https://www.youtube.com/watch?v=b9MoAQJFn_8, zuletzt geprüft am 18.08.2017.

Hitchcock, Alfred (1960): Psycho. Mit Anthony Perkins, Janet Leigh und Vera Miles. Shamley Productions. USA. Blu-ray-Disc, 109 Minuten.

Hjelmslev, Louis (1974): Aufsätze zur Sprachwissenschaft. Unter Mitarbeit von Erhard Barth (Übersetzung). Stuttgart: Klett.

Plotting Horror.

- Hoffmann, Ernst T. A. (1997): Die Elixire des Teufels. Roman. Ungekürzte Ausg. München: Dt. Taschenbuch-Verl. (dtv, 12377). Online verfügbar unter <http://www.gbv.de/dms/faz-rez/F19970804ROMDOK.pdf>.
- Hoffmann, Ernst T. A. (2010): Der Sandmann. In: Ernst T. A. Hoffmann und Gerhard R. Kaiser (Hg.): Nachtstücke. Bibliogr. erg. Ausg. Stuttgart: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek, 154), S. 7–45.
- Hooper, Tobe (1982): Poltergeist. Mit JoBeth Williams, Heather O'Rourke und Craig T. Nelson. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) und Amblin Entertainment. USA. Blu-ray-Disc, 120 Minuten (Original Cut) | 114 Minuten.
- Hopkins, Stephen (1990): Predator 2. Mit Danny Glover, Gary Busey, Kevin Peter Hall und Bill Paxton. 20th Century Fox, Silver Pictures und Davis Entertainment. USA. DVD, 108 Minuten.
- Horeck, Tanya; Kendall, Tina (Hg.) (2013): The new extremism in cinema. From France to Europe. First Paperback. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Hutchings, Peter (2004): The horror film. Harlow, England, New York: Pearson Longman (Inside film).
- Iida, Umanosuke (Supervising Director) (2001-2002): Hellsing. Originaltitel: Herushingu. Her royal English Legion of Legitimate Super natural and Immortal Night Guard. Studio Gonzo. Japan.
- Internet Movie Database (imdb) (2017): Der Umleger (1976). Trivia. Hg. v. IMDb. Online. Online verfügbar unter http://www.imdb.com/title/tt0075342/trivia?ref_=tt_trv_trv, zuletzt geprüft am 08.08.2017.
- Jauß, Hans Robert (Hg.) (1968): Die nicht mehr schönen Künste. Grenzphänomene des Ästhetischen. Kolloquium der Forschungsgruppe "Poetik und Hermeneutik". München: Fink (Poetik und Hermeneutik, 3).
- Jenkins, Henry (2014): Game Design as Narrative Architecture. Onlinepublikation. Online verfügbar unter http://interactive.usc.edu/blog-old/wp-content/uploads/2011/01/Jenkins_Narrative_Architecture.pdf, zuletzt geprüft am 17.10.2016.
- Jeunet, Jean-Pierre (1997): Alien - Die Wiedergeburt. Originaltitel: Alien: Resurrection. Mit Sigourney Weaver, Winona Ryder, Dominique Pinon und Ron Perlman. 20th Century Fox und Brandywine Productions. USA. Blu-ray-Disc, 109 Minuten | 116 Minuten (Special Edition).
- Johannsmeier, Hendrik (1986): Phantom-Killer / Phantom Killer (Hartbox). Hg. v. Vcl. Online verfügbar unter <https://film-retro-shop.de/alle-videos-fsk-0-fsk-18/horror/4908/phantom-killer/phantom-killer-hartbox?c=52>, zuletzt geprüft am 18.08.2017.
- Jorudan (1993a): Alien vs Predator. Version Super Nintendo Entertainment System. Japan, USA: Activision.
- Jorudan (1993b): Aliens vs. Predator. Version Super Nintendo Entertainment System. Japan: IGS.
- Juul, Jesper (2001): Games telling Stories? A brief note on games and narratives. Hg. v. The international Journal of Computer Games Research. Game Studies (Game studies, 1, Juli 2001). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>, zuletzt aktualisiert am 19.01.2015, zuletzt geprüft am 17.10.2016.
- Kalisch, Eleonore (2014): Prolegomena zu einer vergleichenden Dramaturgie der Medien. In: Christa Hasche, Eleonore Kalisch, Thomas Weber und Joan Kristin Bleicher (Hg.): Der dramaturgische Blick. Potenziale und Modelle von Dramaturgie im Medienwandel. Berlin: Avinus Verl. (Beiträge zur Medienkulturforschung), S. 15–34.
- Kalisch, Eleonore (2016): Gutachten zur Masterarbeit von Sandra Seidenstücker vom 17. April 2016. Thema der Arbeit: Handeln, Spielen, Grenzen erfahren: KI-Erzählinstanzen als Antwort auf Erweiterungsfantasien von Interaktivität im Computerspiel. Gutachten. Humboldt-Universität zu Berlin, Berlin. Institut für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft.
- Kalisch, Eleonore (2017): Powerpoint-Dokument zu Ludwigsburger Mediendramaturgie, Handlungsmodelle. Ludwigsburg, 2017.
- Kalisch, Eleonore; Franz, Michael (2014): Das Spiel mit dem virtuellen Leben. Gameplay als Herausforderung für eine vergleichende Mediendramaturgie. In: Christa Hasche, Eleonore Kalisch, Thomas Weber und Joan Kristin Bleicher (Hg.): Der dramaturgische Blick. Potenziale und Modelle von Dramaturgie im Medienwandel. Berlin: Avinus Verl. (Beiträge zur Medienkulturforschung), S. 255–287.
- Kalisch, Eleonore; Franz, Michael (2016): Dramaturgische Formprinzipien in transmedialer Perspektive: Modellfall Rhythmus. Typoskript. Berlin, Ludwigsburg.
- Kamiya, Hideki (1998): Resident Evil 2 (OT: Biohazard 2). Version Playstation (UK). Japan: Capcom.

Plotting Horror.

- Kant, Immanuel (2014): Die Religion innerhalb der Grenzen der bloßen Vernunft. In: Christian Schäfer (Hg.): Was ist das Böse? Philosophische Texte von der Antike bis zur Gegenwart. Stuttgart: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek, 19260), S. 199–217.
- Kempton, Gloria (2004): Dialogue. Techniques and exercises for crafting effective dialogue. Cincinnati, Ohio: Writer's Digest (Write great fiction).
- Kendrick, James (2009): Film violence. History, ideology, genre. London: Wallflower (Short cuts).
- Kennedy, Mike; Hall, Jason (2005): Thrill of the Hunt. Unter Mitarbeit von Roger Robinson (Pencils), Dustin Weaver (Pencils), James Pascoe (Inks), Randy Emberlin (Inks), Grafiksmik (Farben), Michael D. Thomas (Lettering) und David Michael Beck (Cover). Milwaukie, OR: Dark Horse Comics (Alien vs. Predator).
- Kesel, Barbara (2007): Booty. Unter Mitarbeit von Ron Randall (Art), Chris Chalenor (Farben), Steve Dutro (Lettering) und Den Beauvis (Cover). In: Mike Richardson (Hg.): Aliens vs. Predator. Omnibus - Volume 2, Bd. 2. 2 Bände. Milwaukie, Or., London: Dark Horse; Diamond (Alien vs. Predator Omnibus, 2), S. 305–330.
- King, Stephen (1981): Why we Crave Horror Movies. Exzerpt aus "Danse Macabre". In: *Playboy*. Online verfügbar unter <http://www.drmarkwomack.com/pdfs/horormovies.pdf>, zuletzt geprüft am 28.08.2017.
- Kojève, Alexandre (2010): Hegel, eine Vergegenwärtigung seines Denkens. Kommentar zur Phänomenologie des Geistes ; Anhang. Unter Mitarbeit von Iring Fetscher (Hg.). Erw. Ausg., 1. Aufl., [Nachdr.]. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 97).
- Konami (1990): Aliens. Version Arcade; Light-Gun-Shooter. Japan: Konami.
- Koppen, Erwin (1992): Über einige Beziehungen zwischen Photographie und Literatur. In: Ulrich Weisstein (Hg.): Literatur und bildende Kunst. Ein Handbuch zur Theorie und Praxis eines komparatistischen Grenzgebietes. Berlin: Schmidt, S. 231–245.
- Körtner, Ulrich H. J. (2003): Religion und Gewalt. Zur Lebensdienlichkeit von Religion in ihrer Ambivalenz. In: Adel Theodor Khoury (Hg.): Krieg und Gewalt in den Weltreligionen. Fakten und Hintergründe. Freiburg im Breisgau: Herder, S. 99–124.
- Koschorke, Albrecht (2013): Wahrheit und Erfindung. Grundzüge einer Allgemeinen Erzähltheorie. 3. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer (S. Fischer Wissenschaft).
- Kowalski, Bartosz M. (2016): Playground. Originaltitel: Plac zabaw. Mit Michalina Swistun, Nicolas Przygoda und Przemyslaw Balinski. Film It. Polen. Kinofassung vom Fantasy Filmfest 2017, 82 Minuten.
- Kress, Nancy (2005): Write Great Fiction - Characters, Emotion & Viewpoint. s.l.: F+W Media (Write great fiction). Online verfügbar unter <http://gbv.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=791173>.
- Kress, Nancy (2011): Beginnings, middles & ends. Rev. ed. Cincinnati, Ohio: Writers Digest Books (Elements of fiction writing). Online verfügbar unter <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=418270>.
- Kulvicki, John V. (2014): Images. 1. ed. London, New York: Routledge (New problems of philosophy).
- Landry, Sebastien; Morais-Lagace, Laurence (2017): Game of Death. Mit Sam Earle, Victoria Diamond und Emilia Hellman. Blackpills. Frankreich, Kanada, USA. Kinoversion Fantasy Filmfest 2017, 73 Minuten.
- Laugier, Pascal (2008): Martyrs. Mit Morjana Alaoui, Mylène Jampanoï und Catherine Bégin. Canal Horizons, Canal+, CinéCinéma. Frankreich, Kanada. DVD, 99 Minuten.
- Laurel, Brenda (2006): Computers as theatre. 13th printing. Boston: Addison-Wesley.
- Le Fanu, J. Sheridan (2012): Carmilla. New York: Another Leaf Press. Online verfügbar unter <http://de.feedbooks.com/book/1506.pdf>, zuletzt geprüft am 10.10.2016.
- Lebbon, Tim (2014): Alien. Out of the Shadows. 3 Bände. New York: Titan Books (Alien - Original Novel, 1).
- Leibniz, Gottfried Wilhelm (2014): Theodizee. In: Christian Schäfer (Hg.): Was ist das Böse? Philosophische Texte von der Antike bis zur Gegenwart. Stuttgart: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek, 19260), S. 146–169.
- Lessing, Gotthold Ephraim (2010): Hamburgische Dramaturgie. 46. Stück. In: Ulrich Staehle (Hg.): Theorie des Dramas. [Nachdr.]. Stuttgart: Reclam (Universal-Bibliothek Texte und Materialien für den Unterricht für Schülerinnen und Schüler, 9503), S. 29–31.

Plotting Horror.

- Lessing, Gotthold Ephraim (2012): *Laokoon oder Über die Grenzen der Malerei und Poesie*. Studienausgabe. Stuttgart: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek, 18865).
- Little, Dwight H. (1988): *Halloween 4 - Die Rückkehr des Michael Myers*. Originaltitel: *Halloween 4: The Return of Michael Myers*. Mit Donald Pleasence, Danielle Harris und Ellie Cornell. Mustapha Akkad. USA. DVD ab 16 Jahren (Ungekürzt), 1h 25min.
- Lotman, Jurij M. (1993): *Die Struktur literarischer Texte*. Unter Mitarbeit von Rolf-Dietrich (Übersetzung) Keil. 4., unveränd. Aufl. München: Fink (UTB für Wissenschaft Literaturwissenschaft, 103).
- Louchart, Sandy; Aylett, Ruth (2004): Narrative theory and emergent interactive narrative. In: *IJCEELL* 14 (6), S. 506. DOI: 10.1504/IJCEELL.2004.006017.
- Lovecraft, Howard Phillips (2012): *Die Literatur der Angst. Zur Geschichte der Phantastik*. Unter Mitarbeit von Michael Koseler (Übersetzung). 3. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp-Taschenbuch-Verl. (Phantastische Bibliothek, 320).
- Luhmann, Niklas (1986): Das Medium der Kunst. In: *Deffin* 4 (1), S. 6–16.
- Luketic, Robert (2008): 21. Mit Jim Sturgess, Kate Bosworth und Kevin Spacey. Columbia Pictures und Relativity Media. USA, 123 Minuten.
- Maddrey, Joseph (2004): *Nightmares in red, white, and blue. The evolution of the American horror film*. Jefferson, NC: McFarland.
- Mahne, Nicole (2007): *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht (UTB, 2913).
- Makino, Shigeto; Mizuno, Kazunori; Nagaoka, Akinori; Ryû, Taiji; Sakai, Akio; Yamada, Katshisa (1990): *Record of Lodoss War - Die Chroniken der Lodoss Kriege*. Originaltitel: *Rôdosu-tô senki*. Kadokawa Media Office. Japan, 25 Minuten / 13 Episoden.
- Maleev, Alex (2007): *Old Secrets*. Unter Mitarbeit von Staissi Brandt (Farben) und Clem Robins (Lettering). In: Mike Richardson (Hg.): *Aliens vs. Predator. Omnibus - Volume 1*, Bd. 1. 2 Bände. Milwaukee, Or., England: Dark Horse; Publishers Group UK (*Alien vs. Predator Omnibus*, 1), S. 427–434.
- Martínez, Matías; Scheffel, Michael (2016): *Einführung in die Erzähltheorie*. 10., überarbeitete Auflage. München: C.H. Beck (C.H. Beck Studium).
- Martino, Alberto (1972): *Geschichte der dramatischen Theorien in Deutschland im 18. Jahrhundert*. Tübingen: Niemeyer (Studien zur deutschen Literatur, 32).
- McDonald, Brian (2007): *Lefty's Revenge*. Unter Mitarbeit von Pop Mhan (Pencils), Norman Lee (Inks), Guy Major (Farben), Clem Robins (Lettering), Hughes Labiano (Cover) und Dave Stewart (Cover). In: Mike Richardson (Hg.): *Aliens vs. Predator. Omnibus - Volume 2*, Bd. 2. 2 Bände. Milwaukee, Or., London: Dark Horse; Diamond (*Alien vs. Predator Omnibus*, 2), S. 351–360.
- McKee, Robert (2014): *Story. Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. London: Methuen.
- McLuhan, Marshall (2010): *Understanding media. The extensions of man*. Repr. London: Routledge (Routledge classics).
- McLuhan, Marshall; Fiore, Quentin (2008): *The medium is the message*. London: Penguin.
- McNaughton, John (1986): *Henry: Portrait of a Serial Killer*. Mit Michael Rooker, Tracy Arnold und Tom Towels. Maljack Productions. USA. DVD, 83 Minuten (Kino) | 75 Minuten (TV).
- McTiernan, John (1987): *Predator*. Mit Arnold Schwarzenegger, Carl Weathers und Kevin Peter Hall. 20th Century Fox, Davis Entertainment und Silver Pictures. USA. Blu-ray-Disc | 3D-Blu-ray-Disc, 107 Minuten.
- Metacritic (2017): *Friday the 13th*. Hg. v. Metacritic.com. Online. Online verfügbar unter <http://www.metacritic.com/movie/friday-the-13th-1980?ftag=MCD-06-10aaa1c>, zuletzt geprüft am 08.08.2017.
- Mikami, Shinji (1996a): *Biohazard (International: Resident Evil)*. Version Playstation (Japan). Japan: Capcom.
- Mikami, Shinji (1996b): *Resident Evil (OT: Biohazard)*. Version Playstation (UK). England: Capcom.
- Mikami, Shinji (1996c): *Resident Evil (OT: Biohazard) - Deutsche Fassung*. Version Playstation (D). Deutschland: Capcom.

Plotting Horror.

- Miller, Carolyn Handler (2014): Digital Storytelling. A creator's guide to interactive entertainment. 3rd ed. Independence: CRC Press. Online verfügbar unter <http://gbv.eblib.com/patron/FullRecord.aspx?p=4689397>.
- Miner, Steve (1998): Halloween H2O - 20 Jahre Später. Originaltitel: Halloween H20: 20 Years Later. Mit Jamie Lee Curtis, Josh Hartnett und Adam Arkin. Miramax, Dimension Films und Mustapha Akkad. USA. DVD, 1h 23min.
- Moine, Raphaëlle (2008): Cinema genre. Malden, MA: Blackwell. Online verfügbar unter <http://site.ebrary.com/lib/alltitles/docDetail.action?docID=10300956>.
- Monolith Productions (2001): Aliens versus Predator 2. 2002 erschien zusätzlicher Inhalt als Erweiterungspaket "Aliens versus Predator 2: Primal Hunt". Entwickelt von Third Law Interactive und veröffentlicht von Sierra Entertainment. Version PC, Macintosh. USA: Fox Interactive (PC) und MacPlay (Macintosh).
- Monolith Productions (2004): Mittelerde: Mordors Schatten. Version Windows, Xbox One, PlayStation 4, Xbox 360, PlayStation 3, Mac OS X, Linux. USA: Warner Bros. Interactive Entertainment.
- Monolith Productions (2005): F.E.A.R.: First Encounter Assault Recon. Version Xbox 360, PlayStation 3, Windows. USA: Sierra Entertainment.
- Moore, Chris (2009): Kill Theory. Mit Don McManus, Ryanne Duzich und Teddy Dunn. BenderSpink, Cross River Pictures, Element Films. USA. DVD, 85 Minuten.
- Moore, James A. (2014): Alien. Sea of Sorrows. 3 Bände. New York: Titan Books (Alien - Original Novel, 2).
- Morrison, Grant (2017): Nameless. Unter Mitarbeit von Chris Burnham (Illustrationen). 1. Auflage. Ludwigsburg, Württ: Cross Cult.
- Müller, Gerhard (1968): Bemerkungen zur Rolle des Hässlichen in Poesie und Poetik des klassischen Griechentums. In: Hans Robert Jauß (Hg.): Die nicht mehr schönen Künste. Grenzphänomene des Ästhetischen. München: Fink (Poetik und Hermeneutik, 3), S. 13–21.
- Murnau, Friedrich Wilhelm (1922): Nosferatu - Eine Symphonie des Grauens (1922). Deutschland, 92 Minuten. Berns, Dirk.
- Mythic Entertainment (1998): Aliens Online. GameStorm wurde zum Spielen benötigt. Version PC. USA: Kesmai.
- Naumann, Nelly (2011): Die Mythen des alten Japan. Köln: Anaconda.
- Nelson, Mark A. (2016): Afterword by Mark A. Nelson. In: Mike Richardson (Hg.): Aliens. The original comics series. 30th anniversary, Nachdruck von 1988-89 (Outbreak) und 1996 (Lucky), Bd. 1. Unter Mitarbeit von Mark Verheiden, Mark A. Nelson und Willie Schubert. First edition. Milwaukie, OR: Dark Horse Books (Aliens - The Original Comics Series, 1), S. 195–196.
- Neurocreativa (2015): Cthulhu Virtual Pet. Version Android. Spanien: Neurocreativa.
- Nietzsche, Friedrich (1995): Jenseits von Gut und Böse. Vorspiel einer Philosophie der Zukunft. [Nachdr.]. Stuttgart: Reclam (Universal-Bibliothek, 7114).
- Nietzsche, Friedrich (2009): Zur Genealogie der Moral. Eine Streitschrift. [Nachdr.]. Stuttgart: Reclam (Universal-Bibliothek, 7123).
- Nietzsche, Friedrich (2010): Zur Genealogie der Moral. Eine Streitschrift. Köln: Anaconda.
- Nolan, Christopher (2005): Batman Begins. Mit Christian Bale, Michael Caine und Ken Watanabe. Warner Bros. und Syncopy. USA, UK, 140 Minuten.
- Nolan, Christopher (2008): The Dark Knight. Mit Christian Bale, Heath Ledger und Aaron Eckhart. Warner Bros. und Syncopy. USA, UK, 152 Minuten.
- Nolan, Christopher (2012): The Dark Knight Rises. Mit Christian Bale, Tom Hardy und Anne Hathaway. Warner Bros. und Syncopy. UK, USA, 164 Minuten.
- Nolan, Christopher (2017): Dunkirk. Warner Bros. und Syncopy. UK, Niederlande, Frankreich, USA. Kinofassung, 106 Minuten.
- Obermann, Nikola (2011): das Märchen: Rotkäppchen. Unter Mitarbeit von Gandillot Gandillot (Bild). Hg. v. ARTE. Online. Online verfügbar unter <http://sites.arte.tv/karambolage/de/das-maerchen-rotkaeppchen-karambolage>, zuletzt aktualisiert am 06.08.2017, zuletzt geprüft am 06.08.2017.
- Ocean Software (1993): Jurassic Park. Version SNES. EU: Ocean Software.

Plotting Horror.

- Ocean Software (1994): Jurassic Park 2. The Chaos Continues. Version SNES: Ocean Software.
- O'Donnel, Patrick (2005): Metafiction. In: David Herman, Manfred Jahn und Marie-Laure Ryan (Hg.): Routledge encyclopedia of narrative theory. 1. publ. London u.a.: Routledge, S. 301–302.
- Ogura Satoru (1985): Guinea Pig: Devil's Experiment. Originaltitel: Guinea Pig: Gini piggu - Akuma no jikken. Sal Enterprise. Japan. DVD, 43 Minuten.
- Oshii, Mamoru (1995): Ghost in the Shell. Originaltitel: Kôkaku Kidôtai. Kôdansha. Japan, 83 Minuten.
- O'Sullivan, Ryan; Kudranski, Szymon; Worm, Damien (2017): The Evil Within Volume 2. The interlude. [S.l.]: Titan Books.
- Othenin-Girad, Dominique (1989): Halloween 5 - Die Rache des Michael Meyers. Originaltitel: Halloween 5. Mit Donald Pleasence, Danielle Harris und Ellie Cornell. Mustapha Akkad. USA. DVD ab 16 Jahren (Ungekürzt), 1h 33min.
- Ôtomo, Katsuhiro (1988): Akira. Kôdansha. Japan, 124 Minuten.
- Paech, Joachim (1997): Paradoxien der Auflösung und Intermedialität. In: Hubertus von Amelnunx: HyperKult. Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien. Hg. v. Martin Warnke. Basel u.a.: Stroemfeld (Nexus, 41), S. 331–368.
- Parsec Productions (2012): Slender: The Eight Pages. Version Windows. USA: Parsec Productions. Online verfügbar unter <http://www.parsecproductions.net/slender/>, zuletzt geprüft am 20.11.2016.
- Peele, Jordan (2017): Get Out. Mit Daniel Kaluuya, Allison Williams und Bradley Whitford. Universal Pictures und Blumhouse Productions. Japan, USA. Kinofassung, 104 Minuten.
- Perry, Stephani Danelle (2016a): Aliens - The Labyrinth. In: Titan Books (Hg.): The Complete Aliens Omnibus 3. Rouge, The Labyrinth, Bd. 3. Unter Mitarbeit von Stephani Danelle Perry und Sandy Schofield. 5 Bände. London: Titan Books (The Complete Aliens Omnibus, 3), S. 271–492.
- Perry, Stephani Danelle (2016b): The Weyland-Yutani report. London: Titan Books (Alien).
- Perry, Stephani Danelle; Perry, Steve (2016): Aliens - The Female War. In: Titan Books (Hg.): The Complete Aliens Omnibus 1. Earth Hive, Nightmare Asylum, The Female War, Bd. 1. Unter Mitarbeit von Stephani Danelle Perry und Steve Perry. 5 Bände. London: Titan Books (The Complete Aliens Omnibus, 1), S. 557–819.
- Perry, Steve (2016c): Aliens - Earth Hive. In: Titan Books (Hg.): The Complete Aliens Omnibus 1. Earth Hive, Nightmare Asylum, The Female War, Bd. 1. Unter Mitarbeit von Stephani Danelle Perry und Steve Perry. 5 Bände. London: Titan Books (The Complete Aliens Omnibus, 1), S. 7–277.
- Perry, Steve (2016d): Aliens - Nightmare Asylum. In: Titan Books (Hg.): The Complete Aliens Omnibus 1. Earth Hive, Nightmare Asylum, The Female War, Bd. 1. Unter Mitarbeit von Stephani Danelle Perry und Steve Perry. 5 Bände. London: Titan Books (The Complete Aliens Omnibus, 1), S. 279–554.
- Personal Software Services (1982): Alien. Dieses Spiel orientiert sich am Film Alien, ist jedoch kein lizenziertes Produkt. Version Sinclair ZX81. UK: Personal Software Services.
- Pierce, Charles B. (1976): Der Umleger. Originaltitel: The Town That Dreaded Sundown. Mit Ben Johnson, Andrew Prine und Dawn Wells. American International Pictures. USA. Blu-ray, 86 Minuten.
- Plarium (2015): Soldiers Inc. Alien und Predator können in diesem Spiel gespielt werden. Das Spiel gehört nicht zur Erzählwelt des Franchise. Version Facebook-Browsersgame. Israel, USA, Ukraine, Russland: Plarium.
- Plato (2004): Kratylos, Parmenides, Theaitetos, Sophistes, Politikos, Philebos, Briefe. Unter Mitarbeit von Ursula (Hg.) Wolf und Friedrich (Übersetzung) Schleiermacher. 34. Aufl. 4 Bände. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verl. (Platon. Sämtliche Werke, 3).
- Plato (2011): Lysis, Symposion, Phaidon, Kleitophon, Politeia, Phaidros. Unter Mitarbeit von Ursula (Hg.) Wolf und Friedrich (Übersetzung) Schleiermacher. Neuausg., 33. Aufl. 4 Bände (Platon. Sämtliche Werke, 2).
- Platon (2014a): Gorgias. In: Christian Schäfer (Hg.): Was ist das Böse? Philosophische Texte von der Antike bis zur Gegenwart. Stuttgart: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek, 19260), S. 32–39.
- Platon (2014b): Nomoi. In: Christian Schäfer (Hg.): Was ist das Böse? Philosophische Texte von der Antike bis zur Gegenwart. Stuttgart: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek, 19260), S. 40–44.
- Play Mechanix (2006): Aliens: Extermination. Version Arcade. USA: Global VR.

Plotting Horror.

- Play Mechanix (2014): Aliens: Armageddon. Version Arcade, Light-Gun-Shooter. USA: Raw Thrills.
- Playdead (2016): Inside. Version Xbox One, PlayStation 4, Windows. Kopenhagen, DK: Playdead.
- Plotin (2014): Über das Woher der Übel. In: Christian Schäfer (Hg.): Was ist das Böse? Philosophische Texte von der Antike bis zur Gegenwart. Stuttgart: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek, 19260), S. 49–63.
- Poe, Edgar Allan; Doré, Gustave (1884): The Raven Illustrated by Gustave Doré. With Comment by Edmund C. Stedman. 1. Aufl. New York: Harper & Brothers. Online verfügbar unter <http://bit.ly/KfjfkW>, zuletzt geprüft am 06.09.2016.
- Polanski, Roman (1965): Ekel. Originaltitel: Repulsion. Mit Cathrine Deneuve, Ian Hendry und John Fraser. Compton Films, Tekli British Productions. UK. DVD, 105 Minuten.
- Polidori, John William (2011): The Vampyre. A Tale: Paranormal Printing. Online verfügbar unter <http://www.gutenberg.org/files/6087/6087-h/6087-h.htm>, zuletzt geprüft am 12.10.16.
- Pope, Alexander (2014): Vom Menschen. In: Christian Schäfer (Hg.): Was ist das Böse? Philosophische Texte von der Antike bis zur Gegenwart. Stuttgart: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek, 19260), S. 172–181.
- Popova, Maria (2016): Gustave Doré's Hauntingly Beautiful 1883 Illustrations for Edgar Allan Poe's "The Raven" – Brain Pickings. Online verfügbar unter <https://www.brainpickings.org/2015/08/05/gustav-dore-poe-the-raven/>, zuletzt aktualisiert am 12.10.2016, zuletzt geprüft am 12.10.2016.
- Powell, Michael (1960): Augen der Angst. Originaltitel: Peeping Tom. Mit Karlheinz Böhm, Anna Massey und Moira Shaerer. Michael Powell. UK. DVD, 101 Minuten (ungekürzt) | 86 Minuten (gekürzt).
- Prince, Stephen (2004): Introduction: The Dark Genre and Its Paradoxes. In: Stephen Prince (Hg.): The horror film. New Brunswick, NJ: Rutgers Univ. Press (Rutgers depth of field series), S. 1–11.
- Probe Entertainment (1993a): Alien 3. Version Super Nintendo Entertainment System. USA: LJN.
- Probe Entertainment (1993b): Alien Trilogy. Version Playstation 1. USA: Acclaim Entertainment. Online verfügbar unter <http://web.archive.org/web/20010419113859/http://www.acclaim.com/games/alien-trilogy/index.html>, zuletzt geprüft am 20.11.2016.
- Probe Entertainment (1996): Alien Trilogy. Version PlayStation; Sega Saturn, PC. USA: Acclaim Entertainment.
- Probe Entertainment; Eden Entertainment Software (1992): Alien 3. Version Amiga; Commodore 64; Sega Master System; Nintendo Entertainment System; Sega Mega Drive; Sega Genesis; Sega Game Gear. UK: Arena Entertainment; Acclaim Entertainment; LJN; Virgin Interactive; Tectoy.
- Prosser, Jerry (2007): Aliens - Harvest. Alternativer Titel: Aliens - Hive. Unter Mitarbeit von Kelly Johns (Art), Les Dorscheid (Farben), Clem Robins (Lettering) und John Bolton (Cover). In: Mike Richardson (Hg.): Aliens omnibus Volume 2. Unter Mitarbeit von Mike Richardson, Jerry Prosser, Chris Warner, Kelly Puckett und Dan Jolley. Milwaukee, OR: Dark Horse Books, S. 105–212.
- Quandt, James (2013): Flesh and Blood. Sex and Violence in Recent French Cinema. In: Tanya Horeck und Tina Kendall (Hg.): The new extremism in cinema. From France to Europe. First Paperback. Edinburgh: Edinburgh University Press, S. 18–25.
- Quantic Dream, David Cage (2010): Heavy Rain. Version PlayStation 3. Frankreich: Sony Computer Entertainment.
- Quantic Dream, David Cage (2013): Beyond Two Souls. Version PlayStation 3 (UK). Frankreich: Sony Computer Entertainment.
- Rajewsky, Irina O. (2002): Intermedialität. Tübingen: Francke (UTB für Wissenschaft Medien- und Kommunikationswissenschaft, 2261).
- Rebellion Developments (1994): Alien vs Predator. Version Atari Jaguar. USA: Atari.
- Rebellion Developments (1999): Aliens versus Predator. Es gibt eine neue Version des Spiels mit dem Titel "Aliens versus Predator Classic 2000", die an moderne Betriebssystem angepasst wurde. Version PC, Macintosh. USA: Fox Interactive.
- Rebellion Developments (2007): Aliens vs. Predator: Requiem. Version PlayStation Portable. USA: Sierra Entertainment.
- Rebellion Developments (2010): Aliens vs. Predator. Version. Japan: Sega.
- Red Barrels (2013): Outlast. Version Playstation 4. Kanada: Red Barrels.

Plotting Horror.

Rehmeier, Adam (2011): *The Bunny Game*. Unveröffentlicht in Deutschland. Mit Rodleen Getsic, Jeff F. Renfro und Drettie Page. Death Mountain Productions. USA. DVD, 76 Minuten (ungekürzt) | 63 Minuten (gekürzt).

Reiss, Timothy J. (2009): *Aesthetics and the Fully Emancipated Subject: Cultures, Histories and the Fictive Imagination*. In: Peter de Bolla (Hg.): *Aesthetics and the work of art*. Adorno, Kafka, Richter. 1. publ. Basingstoke: Palgrave Macmillan (Language, discourse, society), S. 71–91.

Rice, John; Michels, Pete (2013): *Anatomy Park*. Rick & Morty Episode 3 Staffel 1. USA, 22 Minuten.

Richardson, Mike (1992): *Aliens: Newt's Tale*. Unter Mitarbeit von Jim Somerville (Art), Brian Garvey (Inks), Gregory Wright (Farben), Pat Brosseau (Lettering) und John Bolton (Cover). 2 Bände. Milwaukie, OR: Dark Horse Comics.

Richardson, Mike (Hg.) (2007a): *Aliens omnibus Volume 1*. Outbreak, Nightmare Asylum, Female War, Theory of Alien Propagation, The Alien. Unter Mitarbeit von Mark Verheiden und John Arcudi. Milwaukie, OR: Dark Horse Books.

Richardson, Mike (Hg.) (2007b): *Aliens omnibus Volume 2*. Unter Mitarbeit von Mike Richardson, Jerry Prosser, Chris Warner, Kelly Puckett und Dan Jolley. Milwaukie, OR: Dark Horse Books.

Richardson, Mike (Hg.) (2007c): *Aliens vs. Predator. Omnibus - Volume 1*. 2 Bände. Milwaukie, Or., Enfield: Dark Horse; Publishers Group UK (Alien vs. Predator Omnibus, 1).

Richardson, Mike (Hg.) (2007d): *Aliens vs. Predator. Omnibus - Volume 2*. 2 Bände. Milwaukie, Or., London: Dark Horse; Diamond (Alien vs. Predator Omnibus, 2).

Richardson, Mike (Hg.) (2016): *Aliens. The original comics series. 30th anniversary*, Nachdruck von 1988-89 (Outbreak) und 1996 (Lucky). Unter Mitarbeit von Mark Verheiden, Mark A. Nelson und Willie Schubert. First edition. Milwaukie, OR: Dark Horse Books (Aliens - The Original Comics Series, 1).

Richardson, Mike (Hg.) (2017): *Aliens. The original comic series : Nightmare Asylum and Earth War*. Nachdruck von 1989-1990 (Nightmare Asylum) und 1990 (Earth War). Unter Mitarbeit von Mark Verheiden, Den Beauvais, Sam Kieth und Mark A. Nelson. First edition. 2 Bände. Milwaukie, OR: Dark Horse Books (Aliens - The Original Comics Series, 2).

Richardson, Mike; Arcudi, John (2007): *Aliens - Genocide*. Unter Mitarbeit von Damon Willis (Pencils), Karl Story (Inks), Arthur Suydam (Farben), Jim Massara (Lettering) und Arthur Suydam (Cover). In: Mike Richardson (Hg.): *Aliens omnibus Volume 2*. Unter Mitarbeit von Mike Richardson, Jerry Prosser, Chris Warner, Kelly Puckett und Dan Jolley. Milwaukie, OR: Dark Horse Books, S. 5–104.

Ricoeur, Paul (2006): *Das Böse. Eine Herausforderung für Philosophie und Theologie*. Unter Mitarbeit von Pierre Bühler und Laurent Karel. Zürich: TVZ Theol. Verl.

Robert, Jörg (2014): *Einführung in die Intermedialität*. Darmstadt: WBG (Einführung Germanistik). Online verfügbar unter <http://gbv.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=1983082>.

Roeder, Anke; Zehelein, Klaus (2011): *Die Kunst der Dramaturgie. Theorie, Praxis, Ausbildung ; Schauspiel, Musiktheater, Tanz, Performance, Raumkonzeptionen, Medientheater, Hörspiel, site specific theatre, Studiengänge Dramaturgie*. Leipzig: Henschel. Online verfügbar unter <http://d-nb.info/1011501481/04>.

Romero, George A. (1968): *Night of the Living Dead*. inkl. Farbfassung. Mit Judith O'Dea, Russell Steiner und Duane Jones. KSM GmbH. USA. DVD, 96 Minuten.

Rosenkranz, Karl (1990): *Ästhetik des Häßlichen*. Unter Mitarbeit von Dieter Kliche. Wiederveröffentlicht. Original von 1835. Der Text wurde unter Wahrung des Lautstandes modernisiert, phonetische, lexikanische und grammatische Eigenarten des Autors aber bewahrt. Leipzig: Reclam.

Rosenthal, Rick (1981): *Halloween II - Das Grauen kehrt zurück*. Originaltitel: *Halloween II*. Mit Donald Pleasence und Jamie Lee Curtis. Dino de Laurentis Corp. und Mustapha Akkad. USA. DVD, Ungeprüft (Beschlagnahme), 1h 29min.

Rosenthal, Rick (2002): *Halloween Resurrection*. Mit Jamie Lee Curtis, Busta Rhymes und Brad Loree. Miramax, Dimension Films und Mustapha Akkad. USA. DVD ab 18 Jahren (Ungekürzt), 1h 26 min.

Ross, David (2007): *Hell-Bent*. Unter Mitarbeit von Mark Lipka (Inks), Dave Stewart (Farben), Michael Taylor (Lettering), Jae Lee (Cover) und Dave Stewart (Cover). In: Mike Richardson (Hg.): *Aliens vs. Predator. Omnibus - Volume 2*, Bd. 2. 2 Bände. Milwaukie, Or., London: Dark Horse; Diamond (Alien vs. Predator Omnibus, 2), S. 331–340.

Plotting Horror.

Rozelle, Ron (2005a): Description & setting. Techniques and exercises for crafting a believable world of people, places and events. Cincinnati, Ohio, Newton Abbot: Writer's Digest Books; David & Charles [distributor] (Write great fiction).

Rozelle, Ron (2005b): Write great fiction. Description & setting : techniques and exercises for crafting a believable world of people, places, and events. Cincinnati, Ohio: Writer's Digest Books.

Ryan, Marie-Laure (1991): Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory. Bloomington, Ind.: Indiana Univ. Press.

Ryan, Marie-Laure (2003): Narrative as virtual reality. Immersion and interactivity in literature and electronic media. 2. Aufl. Baltimore, Md.: Johns Hopkins Univ. Press (Parallax).

Safranski, Rüdiger (2007): Das Böse oder das Drama der Freiheit. 7. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verl. (Fischer Forum Wissenschaft Philosophie, 14298). Online verfügbar unter <http://www.gbv.de/dms/faz-rez/F19971014APL---100.pdf>.

Sánchez, Eduardo; Myrick, Daniel (1999): The Blair Witch Project. Mit Heather Donahue, Michael Williams, Joshua Leonard, Bob Griffith und Jim King. AVU. USA. DVD, 78 Minuten.

Schelling, Friedrich Wilhelm Joseph (2014): Über das Wesen der menschlichen Freiheit. In: Christian Schäfer (Hg.): Was ist das Böse? Philosophische Texte von der Antike bis zur Gegenwart. Stuttgart: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek, 19260), S. 240–256.

Schild des Achill (2013): Shield_of_Achilles.jpg. Hg. v. Wikipedia. Online verfügbar unter https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/1/13/Shield_of_Achilles.jpg, zuletzt aktualisiert am 03.10.2013, zuletzt geprüft am 09.12.2017.

Schofield, Sandy (2016): Aliens - Rogue. In: Titan Books (Hg.): The Complete Aliens Omnibus 3. Rouge, The Labyrinth, Bd. 3. Unter Mitarbeit von Stephani Danelle Perry und Sandy Schofield. 5 Bände. London: Titan Books (The Complete Aliens Omnibus, 3), S. 7–269.

Schröter, Jens (1998): Intermedialität. In: *Montage AV* 7 (2), S. 129–154. Online verfügbar unter http://www.montage-av.de/pdf/07_02_1998/07_02_1998_Jens_Schroeter_Intermedialitaet.pdf, zuletzt geprüft am 26.11.2016.

Schröter, Jens (2008): Das ur-intermediale Netzwerk und die (Neu-)Erfindung des Mediums im (digitalen) Modernismus. Ein Versuch. In: Joachim Paech und Jens Schröter (Hg.): Intermedialität - analog/digital. Theorien, Methoden, Analysen. München: Fink, S. 579–601.

Schultz, Mark (2007): Chained to Life and Death. Unter Mitarbeit von Tom Biondolillo (Art), Lee Loughridge (Farben), Clem Robins (Lettering) und John Bolton (Cover). In: Mike Richardson (Hg.): Aliens vs. Predator. Omnibus - Volume 2, Bd. 2. 2 Bände. Milwaukee, Or., London: Dark Horse; Diamond (Alien vs. Predator Omnibus, 2), S. 361–368.

Scott, Luke (2012a): The Peter Weyland Files: Happy Birthday, David. Mit Michael Fassbender. Scott Free Productions. USA. <https://www.youtube.com/watch?v=qgJs7uluwIU> (19.11.2017), 3 Minuten.

Scott, Luke (2012b): The Peter Weyland Files: TED Conference 2023. Mit Guy Pearce. Scott Free Productions. USA. <https://www.youtube.com/watch?v=dQpGwnN3dfc> (19.11.2017), 3 Minuten.

Scott, Luke (2017a): 2036: Nexus Dawn. Mit Jared Leto und Benedict Wong. Columbia Pictures, Alcon Entertainment, Scott Free Productions und Warner Bros. Pictures. USA. <https://www.youtube.com/watch?v=UgsS3nhRRzQ> (19.11.2017).

Scott, Luke (2017b): 2048: Nowhere to Run. Mit Dave Bautista und Gerard Miller. Alcon Entertainment, Warner Bros. Pictures und Scott Free Productions. USA. https://www.youtube.com/watch?v=aZ9Os8cP_gg (19.11.2017), 5 Minuten.

Scott, Luke (2017c): Alien: Covenant - Advent. Mit Michael Fassbender und Noomi Rapace. Scott Free Productions. USA. Blu-ray-Disc, Bonusmaterial, 7 Minuten.

Scott, Luke (2017d): Alien: Covenant - Meet Walter. Mit Michael Fassbender. Scott Free Productions. USA. <https://www.youtube.com/watch?v=B4Cmf4BuNgg> (19.11.2017), 3 Minuten.

Scott, Luke (2017e): Alien: Covenant - Prologue: Last Supper. Mit Michael Fassbender, James Franco und Katherine Waterston. Scott Free Productions. USA. <https://www.youtube.com/watch?v=EkXgRIIRao5I> (17.11.2017), 5 Minuten.

Scott, Ridley (1979): Alien - Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt. Originaltitel: Alien. Mit Sigourney Weaver, Tom Skeritt und John Hurt. Brandywine Productions und Twentieth Century Fox Productions. UK und USA. Blu-ray, 117 Minuten.

Plotting Horror.

- Scott, Ridley (1982): Der Blade Runner. Originaltitel: Blade Runner. Mit Harrison Ford, Rutger Hauer und Sean Young. Warner Bros. USA, Hong Kong. Blu-ray-Disc, 117 Minuten.
- Scott, Ridley (2004): Alien: Director's Cut. Originaltitel: Alien DC. Mit Sigourney Weaver, Tom Skeritt und John Hurt. Brandywine Productions und Twentieth Century Fox Productions. UK und USA. DVD, 115 Minuten.
- Scott, Ridley (2012c): Prometheus - Dunkle Zeichen (+ Blu-ray + DVD + Digital Copy) (Collector's Edition) [Blu-ray 3D]. Mit Noomi Rapace, Logan Marshall-Green und Michael Fassbender. Twentieth Century Fox Home Entert. Blu-ray, 124 Minuten.
- Scott, Ridley (2017f): Alien: Covenant. Mit Katherine Waterston Michael Fassbender. Scott Free Productions und Brandywine Productions. UK, Australien, Neuseeland, USA. Kinofassung (Deutsch, 16.05.2017, 20:15 Uhr, Capitol Cine Center Preetz, 122 Minuten.
- Scott, Ridley (2017g): Alien: Covenant - Prologue: The Crossing. Mit Michael Fassbender und Noomi Rapace. Scott Free Productions. USA. <https://www.youtube.com/watch?v=XeMVrnYNwus> (19.11.2017), 3 Minuten.
- Scott Free Productions (2012): The Peter Weyland Files: Quiet Eye, Elizabeth Shaw. Mit Noomi Rapace. USA. Blu-ray-Disc, Bonusmaterial, 3 Minuten.
- Seeßlen, Georg; Jung, Fernand (2006): Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms. Marburg: Schüren (Grundlagen des populären Films).
- Sega (1993): Alien 3: the Gun. Version Arcade, Light-Gun-Shooter. Japan: Sega.
- Shaw, Daniel (2008): Film and philosophy. Taking movies seriously. London: Wallflower (Short cuts, 41).
- Sheckley, Robert (2016): Aliens - Alien Harvest. In: Titan Books (Hg.): The Complete Aliens Omnibus 2. Genocide, Alien Harvest. Unter Mitarbeit von David Bischoff und Robert Sheckley. 5 Bände. London: Titan Books (The Complete Aliens Omnibus, 2), S. 293–621.
- Shelley, Mary Wollstonecraft (2003): Frankenstein. Unter Mitarbeit von Karen Karbiener. New York: Barnes & Noble Classics (Barnes & Noble classics).
- Shibata, Makoto (2014): Project Zero: Maiden of the Black Water (OT: Zero: Nuregarasu no miko; US-Titel: Fatal Frame: Maiden of the Black Water). Version WiiU. Japan: Koei Tecmo. Online verfügbar unter <https://www.nintendo.co.jp/wiiu/al5j/> (japanisch), zuletzt geprüft am 26.11.2016.
- Shyamalan, M. Night (1999): The Sixth Sence. Mit Bruce Willis und Haley Joel Osment. Spyglass Entertainment Hollywood Pictures. USA, 107 Minuten.
- Silverman, David (1990): Treehouse of Horror. 3. Segment "The Raven". The Simpsons. Weitere Beteiligte: Basierend auf dem Gedicht "The Raven" von Edgar Allan Poe. David Silverman (Regie). DVD. USA: 20th Century Fox. Online verfügbar unter http://www.imdb.com/title/tt0701278/?ref_=fn_al_tt_2.
- Skolnick, Evan (2014): Video game storytelling. What every developer needs to know about narrative techniques. Berkeley: Watson-Guption.
- Snyder, Scott; Jock; Hollingsworth, Matt; Robins, Clem; Brothers, David (2015): Wytches. Berkley, CA: Image Comics.
- Software Studios (1987): Aliens: The Computer Game. Version. UK, USA: Electric Dreams Software; Ricochet; Proein Soft Line.
- Sontag, Susan (2004): Regarding the pain of others. London, New York, Victoria: Penguin books (Penguin books Non-fiction).
- Sontag, Susan (2008): On photography. Reissued. London: Penguin (Penguin modern classics).
- Sorrent (2003): Aliens: Unleashed. Version Handyspiel. USA: Sorrent.
- Spaspevic, Srdjan (2010): A Serbian Film. Originaltitel: Srpski film. Mit Srdjan Todorovic, Sergej Trifunovic und Jelena Gavrilovic. Contra Film. Serbien. DVD, 104 Minuten (ungekürzt).
- Spielberg, Steven (1993, 2013 (3D-Fassung)): Jurassic Park. Mit Laura Dern, Jeff Goldblum, Sam Neill, Bob Peck und Richard Attenborough. Universal Pictures Germany GmbH. USA. Blu-ray, 127 Minuten.
- Spielberg, Steven (1997): Vergessene Welt: Jurassic Park. Originaltitel: The Lost World: Jurassic Park. Mit Jeff Goldblum und Julianne Moore. Universal Pictures und Amblin Entertainment. USA. DVD.
- Spinoza, Baruch (2014): Die Ethik. In: Christian Schäfer (Hg.): Was ist das Böse? Philosophische Texte von der Antike bis zur Gegenwart. Stuttgart: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek, 19260), S. 130–142.

Plotting Horror.

Square (1987): Aliens: Alien 2. Version MSX; Famicom Disk System (Beta-Version, unveröffentlicht). Japan: Square.

Squires, John (2016): 'The One Nagging Problem the 'Halloween' Franchise Needs to Permanently Retcon'. Hg. v. Bloody Disgusting. Online. Online verfügbar unter <http://bloody-disgusting.com/editorials/3392360/one-nagging-problem-halloween-franchise-needs-permanently-retcon/>, zuletzt geprüft am 03.12.2016.

Starbreeze Studios (2007): The Darkness. Version Xbox 360, PlayStation 3. Schweden, USA: 2K Games.

Starobinski, Jean; Kittler, Friedrich A.; Göbel, Gundula (Hg.) (1981): 1789, die Embleme der Vernunft. Paderborn: Schöningh (Uni-Taschenbücher Kunst- und Literaturwissenschaft, Soziologie, 1150).

Stein, Christina (2016): Wonderland. 1. Auflage. Frankfurt am Main: FISCHER Kinder- und Jugendaschenbuch (Fischer, 0289).

Stockhammer, Robert (Hg.) (2002): Grenzwerte des Ästhetischen. Orig.-Ausg., 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 1602).

Stoker, Bram (2003): Dracula. Rev. ed. London u.a.: Penguin books (Penguin classics).

Stradley, Randy (2007a): Aliens vs. Predator. Unter Mitarbeit von Phill Norwood (Pencils), Chris Warner (Pencils), Karl Story (Inks), Robert Campanella (Inks), Phill Norwood (Inks), Incolor (Farben), Brosseau (Lettering), Pat und Phill Norwood (Cover). In: Mike Richardson (Hg.): Aliens vs. Predator. Omnibus - Volume 1, Bd. 1. 2 Bände. Milwaukie, Or., Enfield: Dark Horse; Publishers Group UK (Alien vs. Predator Omnibus, 1), S. 5–154.

Stradley, Randy (2007b): Blood Time. Unter Mitarbeit von Phill Norwood (Art), Frank Lopez (Farben), Vickie Williams (Lettering) und Richard Corben (Cover). In: Mike Richardson (Hg.): Aliens vs. Predator. Omnibus - Volume 1, Bd. 1. 2 Bände. Milwaukie, Or., Enfield: Dark Horse; Publishers Group UK (Alien vs. Predator Omnibus, 1), S. 155–164.

Stradley, Randy (2007c): Duel. Unter Mitarbeit von Javier Saltares (Pencils), Jimmy Palmiotti (Inks), James Sinclair (Farben), Steve Dutro (Lettering) und Chris Warner (Cover). In: Mike Richardson (Hg.): Aliens vs. Predator. Omnibus - Volume 1, Bd. 1. 2 Bände. Milwaukie, Or., Enfield: Dark Horse; Publishers Group UK (Alien vs. Predator Omnibus, 1), S. 165–215.

Stradley, Randy (2007d): War. Teil 1 und 2. Unter Mitarbeit von Chris Warner (Art), James Sinclair (Farben), Steve Dutro (Lettering), Duncan Fegredo (Cover), Mike Manley (Pencils), Jim Hall (Pencils) et al. In: Mike Richardson (Hg.): Aliens vs. Predator. Omnibus - Volume 1, Bd. 1. 2 Bände. Milwaukie, Or., Enfield: Dark Horse; Publishers Group UK (Alien vs. Predator Omnibus, 1), S. 216–344.

Superscape (2004): Alien vs. Predator. Version Handyspiel. USA, UK, Russland: Superscape; 3D Wireless Games.

Superscape (2005): Alien vs. Predator 3D. Version Handyspiel. USA, UK, Russland: Superscape.

Surjik, Stephen (1993): Wayne's World 2. Mit Mike Myers, Dana Carvey, Christopher Walken und Tia Carrere. Paramount Pictures. USA. DVD, 95 Minuten.

Sykora, Katharina (1983): Das Phänomen des Seriellen in der Kunst. Aspekte einer künstlerischen Methode von Monet bis zur amerikanischen Pop Art. Zugl.: Heidelberg, Univ., Diss. : 1982. Würzburg: Königshausen + Neumann.

Tango Gameworks (2014): The Evil Within (OT: Psychobreak). Version Xbox One. USA, Japan: Bethesda Softworks.

Tango Gameworks (2017): The Evil Within 2. Version Xbox One. USA, Japan: Bethesda Softworks.

Team Silent (2003): Silent Hill 3. Version Playstation 2. Deutschland: Konami of Europe.

Tecmo (2001): Project Zero (US-Titel: Fatal Frame). Version Playstation 2. Japan: Tecmo.

The Brothers Strause; Strause, Colin; Strause, Greg (2007): Aliens vs. Predator 2. Originaltitel: AVPR: Aliens vs Predator - Requiem. Mit Reiko Aylesworth, Steven Pasquale und Shareeka Epps. 20th Century Fox, Davis Entertainment und Brandywine Productions. USA. Blu-ray-Disc, 94 Minuten | 102 Minuten (Unrated).

The Creative Assembly (2014): Alien: Isolation. Version PC; PlayStation 3; PlayStation 4; Xbox 360; Xbox One. Japan: Sega.

Threepwood (Username) (2004): Resident Evil [SONY PlayStation/Deutschland] (1996). Unter Mitarbeit von Usernamer (Bodonator). Hg. v. Online Games Datenbank. OGDB. Online verfügbar unter

Plotting Horror.

<http://ogdb.eu/index.php?section=game&gameid=3728>, zuletzt aktualisiert am 22.12.2015, zuletzt geprüft am 26.11.2016.

Todorov, Tzvetan (1975): Einführung in die fantastische Literatur. Frankfurt/M.: Ullstein (Ullstein-Buch, 3191).

Toriama, Akira Erfinder, Autor (1986-1989): Dragon Ball. Originaltitel: Doragon bôru. Bird Studio und Toei Animation. Japan, 24 Minuten / Episode.

Toro, Guillermo del; Hogan, Chuck (2009): The Strain ;. New York, New York: Harper, an imprint of Harper Collins Publishers (Book 1 of the Strain trilogy).

Toyama, Keiichiro (1999): Silent Hill. Version PlayStation. Japan: Konami.

Trebeß, Achim (2006): Einleitung. In: Achim Trebeß (Hg.): Metzler Lexikon Ästhetik. Kunst, Medien, Design und Alltag. s.l.: J.B. Metzler'sche Verlagsbuchhandlung und Carl Ernst Poeschel Verlag GmbH, S. V–X.

Trevorrow, Colin (2015): Jurassic World. Mit Chris Pratt und Bryce Dallas Howard. USA. Kinoversion (3D), 124 Minuten.

Trier, Lars von (2011): Melancholia. Mit Kirsten Dunst, Charlotte Gainsbourg und Kiefer Sutherland. Zentropa Entertainments, Memfos Film und Zentropa International Sweden. Dänemark, Schweden, Frankreich, Deutschland, 130 Minuten.

Trottier, David (2014): The screenwriter's bible. A complete guide to writing, formatting, and selling your script. 6th edition. Los Angeles: Silman-James Press.

TT Games (ab 2005): Lego Star Wars. Gesamte Reihe. Version Multiplattform. verschieden: The LEGO Group.

Tudor, Andrew (1989): Monsters and mad scientists. A cultural history of the horror movie. Oxford: Blackwell.

TurkishBullet (2013): Resident Evil (PlayStation) - (Longplay - Jill Valentine). Hg. v. TurkishBullet19. Online, youtube. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=moW4wLLZnHk>, zuletzt aktualisiert am 25.11.2013, zuletzt geprüft am 10.12.2017.

Vance, James (2017): Wiedergeburt. Originaltitel: Aliens: Ressurrection. Unter Mitarbeit von Eduardo Rizzo (Art) und Ronnie del Carmen (Cover). In: Dark Horse Books und Cross Cult (Hg.): Aliens Classic Omnibus. Spezialband mit Wiederauflagen von schwarz-weiß Comics der 1990er. Unter Mitarbeit von Mike Mignola und Mike Richardson. 1., Limitiert auf 999 Exemplare. Ludwigsburg, Württ: Cross Cult, S. 195–240.

Varney, Allen (2006): In too deep. Immersion Unexplained. Hg. v. The Escapist. Online verfügbar unter http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_57/341-Immersion-Unexplained, zuletzt geprüft am 20.09.2016.

Verheiden, Mark (2007a): Aliens - Female War. Alternativer Titel: Aliens - Earth War. Neuauflage mit geänderten Namen. Hicks = Wilks. Newt = Billie. Unter Mitarbeit von Sam Kieth (Illustrationen), Dark Horse Digital (Farben), Pat Brosseau (Lettering) und John Bolton (Cover). In: Mike Richardson (Hg.): Aliens omnibus Volume 1. Outbreak, Nightmare Asylum, Female War, Theory of Alien Propagation, The Alien. Unter Mitarbeit von Mark Verheiden und John Arcudi. Milwaukie, OR: Dark Horse Books, S. 255–356.

Verheiden, Mark (2007b): Aliens - Nightmare Asylum. Neuauflage mit geänderten Namen. Hicks = Wilks. Newt = Billie. Unter Mitarbeit von Den Beauvis (Illustration), Willie Schubert (Lettering) und Den Beauvis (Cover). In: Mike Richardson (Hg.): Aliens omnibus Volume 1. Outbreak, Nightmare Asylum, Female War, Theory of Alien Propagation, The Alien. Unter Mitarbeit von Mark Verheiden und John Arcudi. Milwaukie, OR: Dark Horse Books, S. 155–254.

Verheiden, Mark (2007c): Aliens - Outbreak. Neuauflage mit geänderten Namen. Hicks = Wilks. Newt = Billie. Unter Mitarbeit von Mark A. Nelson (Illustrationen), Dark Horse Digital (Farben), Willie Schubert (Lettering) und Mark A. Nelson (Cover). In: Mike Richardson (Hg.): Aliens omnibus Volume 1. Outbreak, Nightmare Asylum, Female War, Theory of Alien Propagation, The Alien. Unter Mitarbeit von Mark Verheiden und John Arcudi. Milwaukie, OR: Dark Horse Books, S. 5–154.

Verheiden, Mark (2007d): Aliens - Theory of Alien Propagation. Unter Mitarbeit von Mark A. Nelson (Illustrationen), Chris Chalenor (Farben) und John Bolton (Cover). In: Mike Richardson (Hg.): Aliens omnibus Volume 1. Outbreak, Nightmare Asylum, Female War, Theory of Alien Propagation, The Alien. Unter Mitarbeit von Mark Verheiden und John Arcudi. Milwaukie, OR: Dark Horse Books, S. 357–366.

Verheiden, Mark (2016a): Introduction by Mark Verheiden. In: Mike Richardson (Hg.): Aliens. The original comics series. 30th anniversary, Nachdruck von 1988-89 (Outbreak) und 1996 (Lucky), Bd. 1. Unter Mitar-

Plotting Horror.

beit von Mark Verheiden, Mark A. Nelson und Willie Schubert. First edition. Milwaukie, OR: Dark Horse Books (Aliens - The Original Comics Series, 1), S. 6–7.

Verheiden, Mark (2016b): Lucky. Unter Mitarbeit von Mark A. Nelson (Illustrationen) und Willie Schubert (Lettering). In: Mike Richardson (Hg.): Aliens. The original comics series. 30th anniversary, Nachdruck von 1988-89 (Outbreak) und 1996 (Lucky), Bd. 1. Unter Mitarbeit von Mark Verheiden, Mark A. Nelson und Willie Schubert. First edition. Milwaukie, OR: Dark Horse Books (Aliens - The Original Comics Series, 1), S. 169–177.

Verheiden, Mark (2016c): Outbreak. Unter Mitarbeit von Nelson (Illustrationen, Cover), Mark A. und Willie Schubert (Lettering). In: Mike Richardson (Hg.): Aliens. The original comics series. 30th anniversary, Nachdruck von 1988-89 (Outbreak) und 1996 (Lucky), Bd. 1. Unter Mitarbeit von Mark Verheiden, Mark A. Nelson und Willie Schubert. First edition. Milwaukie, OR: Dark Horse Books (Aliens - The Original Comics Series, 1), S. 9–164.

Verheiden, Mark (2017a): Earth War. Kieth (Illustrationen), Sam; Livingston (Farben), Monika; Massara (Lettering), Jim; Brosseau (Lettering), Pat. In: Mike Richardson (Hg.): Aliens. The original comic series : Nightmare Asylum and Earth War. Nachdruck von 1989-1990 (Nightmare Asylum) und 1990 (Earth War), Bd. 2. Unter Mitarbeit von Mark Verheiden, Den Beauvais, Sam Kieth und Mark A. Nelson. First edition. 2 Bände. Milwaukie, OR: Dark Horse Books (Aliens - The Original Comics Series, 2), S. 107–208.

Verheiden, Mark (2017b): Introduction by Mark Verheiden. In: Mike Richardson (Hg.): Aliens. The original comic series : Nightmare Asylum and Earth War. Nachdruck von 1989-1990 (Nightmare Asylum) und 1990 (Earth War), Bd. 2. Unter Mitarbeit von Mark Verheiden, Den Beauvais, Sam Kieth und Mark A. Nelson. First edition. 2 Bände. Milwaukie, OR: Dark Horse Books (Aliens - The Original Comics Series, 2), S. 6–7.

Verheiden, Mark (2017c): Nightmare Asylum. Unter Mitarbeit von Den Beauvis (Illustration), Bob Pinaha (Lettering) und Lettering (Jackson). In: Mike Richardson (Hg.): Aliens. The original comic series : Nightmare Asylum and Earth War. Nachdruck von 1989-1990 (Nightmare Asylum) und 1990 (Earth War), Bd. 2. Unter Mitarbeit von Mark Verheiden, Den Beauvais, Sam Kieth und Mark A. Nelson. First edition. 2 Bände. Milwaukie, OR: Dark Horse Books (Aliens - The Original Comics Series, 2), S. 9–106.

Villeneuve, Denis (2017): Blade Runner 2049. Mit Harrison Ford, Ryan Gosling und Ana de Armas. Columbia Pictures, Alcon Entertainment, Scott Free Productions und Warner Bros. Pictures. USA, UK, Ungarn, Kanada. Kino, 3D-Fassung, 164 Minuten.

Vollmer, André (2017): „Blair Witch“ – Erschreck mich, aber bitte nicht zu sehr. Hg. v. Mellowdramatix | Phantastik, Horror & Science-Fiction. Kiel. Online verfügbar unter <http://mellowdramatix.de/index.php/rubrik-sehen/kategorien/film/item/938-blair-witch-erschreck-mich-aber-bitte-nicht-zu-sehr>, zuletzt geprüft am 09.12.2017.

Voltaire (2014): Das Erdbeben von Lissabon. In: Christian Schäfer (Hg.): Was ist das Böse? Philosophische Texte von der Antike bis zur Gegenwart. Stuttgart: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek, 19260), S. 185–193.

Wallace, Tommy Lee (1982): Halloween 3 - Die Nacht der Entscheidung. Originaltitel: Halloween III: Season of the Witch. Mit Tom Atkins, Stacey Nelkin und Dan O'Herlihy. Mustapha Akkad. USA. DVD ab 16 Jahren (Ungekürzt), 1h 38min.

Walpole, Horace (2008): The castle of Otranto. A gothic story. Unter Mitarbeit von Wilmarth S. Lewis und Emma J. Clery. New ed., reissued. Oxford: Oxford Univ. Press (Oxford world's classics).

Wan, James (2004): Saw. Mit Cary Elwes, Leigh Whannell und Danny Glover. Twisted Pictures. USA. Blu-ray-Disc, 103 Minuten.

Warner, Chris; Puckett, Kelly; Jolley, Dan (2007): Aliens - Colonial Marines. Unter Mitarbeit von Paul Guinan (Layout), Tony Akins (Pencils), Allen Nunis (Pencils), John Nadeau (Pencils), Paul Guinan (Inks), Ande Parks (Inks) et al. In: Mike Richardson (Hg.): Aliens omnibus Volume 2. Unter Mitarbeit von Mike Richardson, Jerry Prosser, Chris Warner, Kelly Puckett und Dan Jolley. Milwaukie, OR: Dark Horse Books, S. 213–454.

Warshaw, Howard Scott (1982): E. T. the Extra-Terrestrial. Version Atari 2600. USA: Atari.

Watanabe, Shinichirô (2017): Black Out 2022. Mit Jovan Jackson, Luci Christian und Bryson Baugus. Columbia Pictures, Alcon Entertainment, Scott Free Productions und Warner Bros. Pictures. USA. <https://www.youtube.com/watch?v=rrZk9sSgRyQ> (19.11.2017), 15 Minuten.

Watson, Andi (2007): Xenogenesis. Unter Mitarbeit von Mel Rubi (Pencils), Mark Lipka (Inks), Norman Lee (Inks), Stewart (Farben) Dave, Pat Brosseau (Lettering), Hughes Labiano (Cover) und Dave Stewart (Cover).

Plotting Horror.

In: Mike Richardson (Hg.): *Aliens vs. Predator. Omnibus - Volume 2*, Bd. 2. 2 Bände. Milwaukie, Or., London: Dark Horse; Diamond (*Alien vs. Predator Omnibus*, 2), S. 369–458.

WayForward; Gearbox software (2011): *Aliens: Infestation*. Version Nintendo DS. Japan: Sega.

Weber, Thomas (2014): *Transmediale Dramaturgien. Das Reality TV als Paradigma medial entgrenzter Darstellung*. In: Christa Hasche, Eleonore Kalisch, Thomas Weber und Joan Kristin Bleicher (Hg.): *Der dramaturgische Blick. Potenziale und Modelle von Dramaturgie im Medienwandel*. Berlin: Avinus Verl. (Beiträge zur Medienkulturforschung), S. 237–254.

Weinstock, Jeffrey (2012): *The Vampire Film. Undead Cinema*. New York: Columbia University Press (Short cuts). Online verfügbar unter <http://site.ebrary.com/lib/alltitles/docDetail.action?docID=10774422>.

Weisstein, Ulrich (1992): *Einleitung - Literatur und bildende Kunst: Geschichte, Systematik, Methoden*. In: Ulrich Weisstein (Hg.): *Literatur und bildende Kunst. Ein Handbuch zur Theorie und Praxis eines komparatistischen Grenzgebietes*. Berlin: Schmidt, S. 11–31.

Wells, Paul (2000): *The horror genre. From Beelzebub to Blair Witch*. London: Wallflower Press (A Wallflower paperback, 1).

Whale, James (1931): *Frankenstein*. Mit Colin Clive, Mae Clarke und Boris Karloff. Universal Pictures. USA, 70 Minuten.

Wicked Witch Software (2004): *Alien vs. Predator*. Version Handyspiel. UK: Elite Systems.

Wicked Witch Software; Crawfish Interactive (2001): *Aliens: Thanatos Encounter*. Version Game Boy Color. USA: THQ.

Wikipedia (Hg.) (2016): *List of Jurassic Park video games - Wikipedia*. Online verfügbar unter <https://en.wikipedia.org/w/index.php?oldid=737686846>, zuletzt aktualisiert am 11.11.2016, zuletzt geprüft am 19.11.2016.

Wikipedia (Hg.) (2017): *Les Grandes Misères de la guerre*. Online verfügbar unter <https://en.wikipedia.org/w/index.php?oldid=785244098>, zuletzt aktualisiert am 31.08.2017, zuletzt geprüft am 02.09.2017.

Williams, Owen (2017): *Alien. Augmented reality survival manual*. London: Carlton Books.

Williamson, J. N. (2007): *A World of Dark and Disturbing Ideas*. In: Mort Castle (Hg.): *On writing horror. A handbook*. 2nd. rev. ed. Cincinnati, Ohio: Writer's Digest Books, S. 40–47.

Wolf, Werner (2014): *Intermedialität: Konzept, literaturwissenschaftliche Relevanz, Typologie, intermediale Formen*. In: Volker C. Dörr (Hg.): *Intertextualität, Intermedialität, Transmedialität. Zur Beziehung zwischen Literatur und anderen Medien*. Würzburg: Königshausen & Neumann, S. 11–45.

Wood, Brian (2017): *Aliens: Defiance. Volume 1*. Unter Mitarbeit von Tristan Jones (Art), Riccardo Burchielli (Art), Tony Brescini (Art), Dan Jackson (Farben), Piekos of Blambot (Lettering), Nate und Massimo Carnevale (Cover). 2 Bände. Milwaukie, OR: Dark Horse Comics (*Aliens: Defiance*, 1).

Wood, Robin (2012): *Hollywood from Vietnam to Reagan...and Beyond. A Revised and Expanded Edition of the Classic Text*. New York: Columbia University Press. Online verfügbar unter <http://gbv.ebibli.com/patron/FullRecord.aspx?p=952891>.

Wulff, Hans J. (1999): *Dramaturgie der überraschenden Wendungen. Film- und fernschwissenschaftliches Kolloquium*. Bonn, 26.09.1999. Online verfügbar unter <http://www.derwulff.de/files/10-5.pdf>, zuletzt geprüft am 06.09.2016.

Wulff, Hans Jürgen (1990): *Die Erzählung der Gewalt. Untersuchungen zu den Konventionen der Darstellung gewalttätiger Interaktion*. Online Fassung von www.derwulff.de. 2. Aufl. Münster: MAKS-Publ (Studien zur Populärkultur, 1). Online verfügbar unter <http://www.derwulff.de/1-3-1>, zuletzt geprüft am 06.09.2016.

Wurm, Gerald (2006): *Resident Evil. Schnittbericht*. schnittberichte.com. Online. Online verfügbar unter <http://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=3260>, zuletzt geprüft am 26.11.2016.

Yamato, Jen (2014): *John Carpenter Q&A: Why 'Halloween' Didn't Need Sequels*. Unter Mitarbeit von John Carpenter. Hg. v. Deadline. Online. Online verfügbar unter <http://deadline.com/2014/10/john-carpenter-qa-halloween-sequels-michael-myers-861942/>, zuletzt geprüft am 03.12.2016.

Zapletal, Alexander; Terry, Jim; Walker, Collins (1991-1994): *Die Ketchup-Vampire*. Kidpix. Deutschland und Ungarn.

Zelle, Carsten (1995): *Die doppelte Ästhetik der Moderne. Revisionen des Schönen von Boileau bis Nietzsche*. Zugl.: Siegen, Univ.-Gesamthochsch., Habil.-Schr. Stuttgart u.a.: Metzler.

Plotting Horror.

Zen Studios (2016): Aliens vs. Pinball. Eine Erweiterung für Pinball FX 2. Version PC, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Vita, Xbox 360, Xbox One, iOS. Ungarn und USA: Zen Studios.

Zombie, Rob (2007): Halloween. Originaltitel: Halloween. Remake, Reboot. Mit Scout Taylor-Compton, Malcolm McDowell, Tyler Mane und Sheri Moon Zombie. Dimension Films und Malek Akkad. USA. 3 DVD ungeprüft (Liste A), 1h 45min (Kino), 1h 56min (Director's Cut).

Zombie, Rob (2009): Halloween II. Originaltitel: Halloween II. Remake, Reboot, Fortsetzung. Mit Scout Taylor-Compton, Tyler Mane, Malcolm McDowell und Sheri Moon Zombie. Dimension Films und Malek Akkad. USA. Blu-ray-Disc, ungeprüft (Liste A), 1h 45min (Kino), 1h 59 (Director's Cut).

Zono (2002): Aliens versus Predator: Extinction. Dies ist das einzige Strategiespiel der Serie und wurde exklusiv für Konsolen veröffentlicht. Version PlayStation 2; Xbox. USA: Electronic Arts.

Zusammenfassung der Dissertation in deutscher Sprache

Die Entwicklungsschübe der modernen Medien im 20. Jahrhundert haben die Wechselbeziehungen zwischen den Künsten, den Medien, den Sinnesmodalitäten, den verbalen und nonverbalen Ausdrucks- und Zeichenprozessen verstärkt und erweitert. Im Zuge dieser Entwicklungen sind Genre- und Formatfragen über das disziplinäre Interesse einzelner Kunst- und Medienwissenschaften hinaus ins Aufmerksamkeitsfeld einer vergleichenden Medienästhetik und -dramaturgie gerückt.

Aufbauend auf den Erkenntnissen von Kalisch 2014, 2016 und den Überlegungen Gaudreaults 2009 zu einer Unterscheidung zwischen Narration und Monstration, ist es gelungen ein Modell zur Analyse von Werken unter dem Ausgangspunkt von Dramaturgie und Präsentationsstruktur herauszubilden, das für jedwedes dramaturgisch motiviertes und fiktionales Werk verwendet werden kann, unabhängig vom Medium. Als Mittel zur Verdeutlichung der Thesen wird Horror als ästhetische Kategorie definiert, die einen direkten Einfluss auf die narrativen Strukturen eines Werkes besitzt, was den narrativ-monstrativen Doppelcharakter von Werken belegt und ferner verdeutlicht, dass Erzählung und Formung eines Werkes untrennbar verbunden sind. Die Dualität von Dramaturgie und Präsentationsstruktur wird in der Formung eines Werkes offenbar. Um dies zu verdeutlichen, werden im Verlauf der Arbeit kursorisch Beispiele von Werken mit Schreckensinhalten diskutiert und analysiert.

Basierend auf diesem Modell wird eine Diskussion des Themenkomplexes von Intermedialität und Transmedialität im Spannungsverhältnis zur Komparistik der Künste durchgeführt. In der Folge wird eine *Ästhetik des Schreckens* diskutiert und anhand von ästhetischen Wertungskategorien aufgezeigt. Abschließend werden drei narrativ-motivierte Konzeptionen für dramaturgisch angetriebene Schreckensinszenierungen aufgeführt, die zur Kategorisierung von Werken angewendet werden können: *düstere Präfiguration*, *düstere Konfiguration* und *düstere Manifestation*.

Zusammenfassung der Dissertation in englischer Sprache

The development in modern media during the 20th century (from movies over television to the hybrid forms of audiovisual and textual media in the internet) reveals interdependencies between art, media, the modalities of senses, the verbal and nonverbal dictions and semiotic processes that have evolved and expanded themselves. According to this progress the interest in art and media studies should achieve a collective interest in the changes of genre and formats, instead of a separated observation of only single disciplines.

Following the Prolegomena on a comparative drama of media by Eleonore Kalisch (Kalisch 2014) and the thoughts of André Gaudreault on Narration and Monstration (Gaudreault 2009) this thesis builds a system to analyse works of fiction (e. g. movies, pictures, literature, video games). This system allows to analyse and compare works of fiction based on drama and presentation structure. The horror genre is used to show the mechanics of this system. Horror has a direct influence on the narrative structure of a work and manifests a duality of narration and monstration (Kalisch 2016), that binds drama and presentation to each other and shows the necessity of a separated consideration on both aspects. The duality of drama and presentation reveals itself during the modeling of a work of fiction.

Build on the system the discourse is open to discuss intermediality and transmediality and their influence on the field of interest. Furthermore, an aesthetic of horror is defined by evaluation categories of aesthetic indicators. In the end three types of narrative driven concepts of horror are revealed and discussed: *gloomy prefiguration*, *gloomy configuration* and *gloomy manifestation*.